Katakis

Garrison

Danger Freak

Realm of the Trolls

Volleyball Simulator

Highlights

Danger Freak

Die Story

Ihre Aufgabe ist es, sich im harten Filmbusiness zu bewähren. Sie haben in drei Filmen die Chance, zu zeigen was in Ihnen steckt. Je haarsträubender Sie Ihre Stunts ausführen, desto mehr Geld und Ruhm erwarten Sie. Nicht absolute Sicherheit ist in diesem Beruf gefragt, sondern Mut zum Risiko.

Zwischen den Filmen können Sie Ihrem Hobby, Motorradrennen, nachgehen. Hier locken saftige Prämien.

Seien Sie bei der Arbeit trotz gewagter Aktionen und hoher Geschwindigkeit zuverlässig und vermeiden Sie Filmschnitte (cuts). Nach sieben Schnitten muss eine Sequenz völlig neu gefilmt werden. Wenn Sie die drei von der Regie gebilligten Versuche erfolgreich verdorben haben, können Sie sich Ihre Brötchen ja anderweitig verdienen.

Das Spiel

Danger Freak besteht aus drei unabhängigen Stuntszenen, die jeweils durch ein Zwischenspiel verbunden sind. Es können sich bis zu vier Mitspieler beteiligen. Im Gegensatz zu den Zwischenspielen, wo alle vier Mitspieler gleichzeitig spielen können und es nur um zusätzliche Punkte geht, besteht in den drei Leveln die Gefahr, daß der jeweils agierende Spieler durch Zeitüberschreitungen, zu viele Cuts oder den Verlust aller Gesundheitspunkte seine drei Versuche pro Film aufbraucht und dadurch ausscheidet.

Anzeigen, während der Filmaufnahmen:	
Dollar	:eigener Kontostand
Cuts	:Filmschnitte (maximal 7 bzw. 8)
Health	:Gesundheitspunkte (Health)
Time	:verbleibende Zeit

Desweiteren können Sie den Kontostand des Gesamtbesten ersehen.

Am Ende bzw. nach Abbruch einer Filmszene wird noch eine Gesamtübersicht über die Kontostände der Teilnehmer angezeigt.

Für das Spiel wird mindestens ein Joystick benötigt. Nehmen mehrere Personen (max.4) an dem Spiel teil, so bestehen folgende Möglichkeiten:

Die Möglichkeit des Anschlußes eines 4-player-Adapters besteht nur für den Amiga.

Spieleranzahl	Joy1	Joy2	Joy3/Tastatur	Joy4/Tastatur
	Port2	Port1	4-pl.adap/Tast.	4-pl.adap./Tast.
1:	x	-	- / -	- / -
2:	x	x	- / -	- / -
3:	x	x	x / -	- / -
3:	x	x	- / x	- / -
4:	x	x	x / -	x / -
4:	x	x	- / x	- / x

In den Levels spielen alle Teilnehmer mit Joystick 1. Der 4-Playeradapter (falls vorhanden) wird am Druckerport angeschlossen. Schalten Sie alle Hardwareerweiterungen ab, da es sonst zu Störungen kommen kann. Nachdem alles angeschlossen ist, schalten Sie den Computer ein.

Spielbeginn:

Starten Sie das Spiel durch Druck auf den Feuerknopf (Joystick Port2) während der Musikvorspann läuft. Tragen Sie jetzt die Namen der Spieler mit Hilfe des Joysticks (Port2) ein.

Joystick nach links/rechts:	Anwählen der Buchstaben
Feuerknopf:	Buchstabe übernehmen
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Buchstabe löschen
Feuerknopf + Joystick nach unten:	Name übernehmen

Nachdem Sie die Namen aller Spieler (max.4) eingegeben haben, müssen Sie den Feuerknopf drücken und gleichzeitig Joystick (port2) nach unten ziehen. Jetzt wird der erste Film geladen.

Film 1: On the Highway to Hell

Nachdem Sie auf Ihrem Feuerstuhl die von Hindernissen übersähte Anarchy Road überwunden haben,müssen Sie sich auf das Cabrio einer unbekannten Blondine schwingen, um von dortaus in voller Fahrt die Strickleiter eines Hubschraubers zu erklimmen bevor das Auto gegen die Mauer donnert.

Phase 1: Auf dem Motorrad

Amiga

Feuerknopf:	Start
Joystick nach rechts:	beschleunigen
Joystick nach links:	abbremsen
Joystick nach oben:	links fahren
Joystick nach unten:	rechts fahren
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Maschine hochreißen (wichtig für die Fahrt über Löcher und Sprungschanze)
Joystick nach unten:	ducken (wichtig für Schranken und den Keulenschwinger)
Feuerknopf:	Sprung abfangen

C 64

Feuerknopf:	Start
Joystick nach rechts:	beschleunigen
Joystick nach links:	abbremsen
Joystick nach oben (während der Fahrt):	links fahren
Joystick nach oben (im Flug):	Sprung abfangen
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Maschine aufsteigen lassen.
Feuerknopf + Joystick nach unten:	abducken

Phase 2: Sprung vom Motorrad

Amiga

Joystick nach links:	nach links gehen
während Flug:	Sprung abfangen (im richtigen Moment)
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Sprung auf Auto

C 64

Joystick nach rechts: weiter Sprung

Joystick nach links: Sprung abfangen

Phase 3: Auf dem Cabrio

Amiga und C64

Joystick nach rechts:	Zeichen geben zum Beschleunigen
Joystick nach links:	Zeichen geben zum abbremsen
Joystick nach oben:	Leiter hochklettern
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Sprung an die Leiter (Leiterende über Kopf)

zusätzlich C 64

Feuerknopf + Joystick nach rechts:	Motor starten

Tips: Versuchen Sie so viele Stunts wie möglich zu machen. Während des Sprungs den Feuerknopf loslassen spart Healthpunkte. Sprünge über die Schanzen sind nur korrekt, wenn Sie bei der Anfahrt die Maschine hochreissen und bei der Landung das Motorrad auch abfangen. Um mehr Dollars zu kassieren, sollten Sie die ersten beiden Versuche sehr riskant fahren (viele Stunts) aber den Sprung an die Leiter vermasseln und erst im letzten Versuch den Stunt perfekt hinlegen.(Sie kassieren nämlich auch für die gescheiterten Versuche da dann der Regiesseur die besten Szenen zusammenschneiden kann).

Film 2: Jetbikers and Sharkhunters

Ihre Aufgabe ist es die Rolle eines Geheimagenten auf der Flucht zu übernehmen. Sie werden von feindlichen Spionen verfolgt. Ihre einzige Chance ist es, auf dem Jetbike durch das gefährliche Gewässer (Wasserminen, hungrige Haie etc.) der Bodega Bay bis zum U-Boot zu flüchten. Hier heil angekommen, springen Sie auf das hoffentlich wartende U-Boot, um von dort die rettende Strickleiter zu erreichen und in den Hubschrauber zu klettern. Dann sind Sie in Sicherheit, doch Vorsicht!!! Sie agieren, während sich die Fahrzeuge in voller Fahrt befinden. Das bedeutet,wenn Sie nicht schnell genug sind, taucht das U-Boot wieder unter. Mit Ihnen! Viel Glück.

Phase 1: Jetbike

Amiga

Feuerknopf:	Sprung von Steg auf Jetbike
Joystick nach rechts:	beschleunigen
Joystick nach links :	abremsen
Joystick nach oben :	links fahren

Joystick nach unten:	rechts fahren
Feuerknopf + Joystick nach rechts:	Kamerabild nach links
Feuerknopf + Joystick nach links:	Kamerabild nach rechts
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Sprung
Feuerknopf:	Sprung abfangen

C 64

Joystick nach rechts:	beschleunigen
Joystick nach links:	abbremsen
Joystick nach oben (bei der Fahrt):	links fahren
Joystick nach oben (bei Kollision):	Sturz abfangen
Joystick nach unten:	rechts fahren:
Joystick + Feuerknopf nach oben:	Sprung

Phase 1b Nur für C64

Joystick schnell rechts-links rütteln:	Sprung auf den Turm
Nicht bewegen:	Sprung auf das Verdeck

Phase 2: Auf dem U-Boot

Amiga

Joystick nach rechts:	Zeichen geben zum beschleunigen
Joystick nach links:	Zeichen geben zum abremsen
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Sprung an die Leiter (Leiter über Kopf)

C64

Joystick nach oben:	auf den Turm klettern
Joystick nach rechts:	Zeichen geben zum Beschleunigen
Joystick nach links:	Zeichen geben zum abbremsen

Feuerknopf + Joystick nach oben: Sprung auf die Leiter, falls erreichbar.

Tips: Springen Sie nicht zu oft jeder Sprung kostet Kraft (health). Loslassen des Feuerknopf während Sprung spart Healthpunkte. Je schneller Sie fahren, desto mehr Zeit haben Sie, um an die Leiter zu springen. Um mehr Dollars zu kassieren sollten Sie, wenn Sie gut sind, die ersten beiden Versuche sehr riskant fahren (viele Sprünge), aber den Sprung an die Leiter vermasseln und erst im letzten Versuch den Stunt perfekt hinlegen.Sie kassieren nämlich auch für die gescheiterten Versuche, da dann der Regisseur die besten Szenen zusammen schneiden kann.

Film 3: Flight of Icarus

Sie wirken in einem Slapstick mit und müssen mit dementsprechend utopischen Begegnungen, auf Ihrem Flug mit dem Bond-Mobil, rechnen. Wenn Sie Fahnenmasten umknicken oder Baron-Münchhausen

rammen,über Flugsaurier und Raubvögel düsen, Wetterballons aufreissen oder andere gewagte Stunts liefern, gibt es zusätzliche Gage. Einer ihrer Konkurrenten hat es am Ende des Levels auf Sie abgesehen: Eine ferngelenkte Rakete verfolgt Sie. Mittels des Schleudersitzes und dem Fallschirm können Sie sich in Sicherheit bringen.

Phase 1: Im Bond-Mobil

Amiga

Joystick nach rechts:	beschleunigen
Joystick nach links:	abbremsen
Joystick nach oben:	höher fliegen
Joystick nach unten:	tiefer fliegen
links-rechts rütteln:	Saurier oder Vogel vom Kopf stossen
Feuerknopf + Joystick nach rechts:	Kameraführung zurück
Feuerknopf + Joystick nach links:	Kameraführung vor
Feuerknopf:	Schleudersitz betätigen (kurz bevor Rakete Sie von hinten erreicht)

C 64

Feuerknopf:	abdocken vom ziehenden Flugzeug
Joystick nach rechts:	beschleunigen
Joystick nach links:	abbremsen
Joystick nach unten:	tiefer fliegen
Links-rechts rüttel:	Saurier oder Vogel vom Kopf stoßen
Feuerknopf + Joystick nach rechts:	Bombe werfen
Feuerknopf:	Schleudersitz betätigen

Phase 2: Fallschirmlandung

Amiga

Joystick nach links:	nach links bewegen
Joystick nach rechts:	nach rechts bewegen
Joystick nach unten:	Füße für eine perfekte Landung strecken

C 64

Joystick nach links:	nach links bewegen
Joystick nach rechts:	nach rechts bewegen
Feuerknopf + Joystick nach oben:	Füße für eine perfekte Landung strecken

Tips: Fliegen Sie während Bonussymbole erscheinen schnell und wenn Gefahr ist langsam. Vorsicht vor den

Schornstein (sofort Versuch beendet) Wenn Sie genug Healthpunkte haben lassen Sie den Vogel ruhig verweilen. Am Anfang stellen Sie die Kameraführung auf rechts (mehr Reaktionszeit) Am Ende des Levels sollten Sie die Kameraführung auf links stellen, damit Sie die von hinten kommende Rakete frühzeitig erkennen. Ansonsten können Sie den selben Trick verwenden wie im 2ten Level bezüglich der Versuche.

Das Zwischenspiel

(Motorradrennen)

Hier können bis zu vier Personen gleichzeitig spielen.Falls Sie einen 4 Playeradapter am Druckerport angeschlossen haben können Sie 4 Joysticks (nur Amiga) benutzen, andernfalls spielen 2 Teilnehmer mit Tastatur. Wer mit welcher Steuerung spielt wird im Menue unten rechts angezeigt. Wenn weniger als vier Personen teilnehmen werden die übrigen Motorräder vom Computer gesteuert.(Aufzeichnung eines Rennens der Programmierer)

Amiga Menue:

F1 : Rundenzahl auswählen

F2 : Rennstrecke auswählen

F3 : 4 Playeradapter an/aus

F4 : Rennen/Training auswählen

F5 : Fast/Slow auswählen

Wenn Sie mit den Einstellungen fertig sind, betätigt jeder Teilnehmer seinen Gashebel, um an den Start zu gelangen. Sobald die Ampel auf grün umschlägt beginnt das Rennen.

Spieler 1 spielt mit den Joystick in Port 2

Spieler 2 spielt mit den Joystick in Port 1

Spieler 3 spielt mit den Joystick in Druckerport links

Spieler 4 spielt mit den Joystick in Druckerport rechts

Steuerung:	
Joystick:	rechts/links lenken
Feuerknopf drücken:	Gas geben
Feuerknopf loslassen:	abbremsen.

Sofern der 4-Playeradapter aus ist spielt Spieler 3 mit der Tastatur:

Zehnerblock		
	Taste 7:	links lenken
	Taste 6:	rechts lenken
	Taste 5:	Gas geben
	Taste 5 loslassen:	abbremsen

Ohne 4-Playeradapter spielt Spieler 4 mit der Tastatur:

	Taste A:	links lenken
	Taste F:	rechts lenken
	Taste X:	Gas geben
	Taste X loslassen:	abbremsen

Allgemein:

ESC: Training/Rennen abbrechen

F10: Pause

C 64 Menue:

Spieler 1 spielt mit dem Joystick in Port 2

Spieler 2 mit dem Joystick in Port 1

Joystick rechts/links: Fahrer dreht sich

Feuerknopf: beschleunigen

Player 3 spielt mit der Tastatur:

linke SHIFT-Taste und

COMMODORE-Taste: drehen

Q-Taste: beschleunigen

Player 4 spielt ebenfalls mit der Tastatur

/ und . -Tasten: drehen

P-Taste: beschleunigen

KATAKIS

Um Katakis spielen zu können, ist mindestens ein Joystick erforderlich. Dieser muß mit Port 2 verbunden sein. Soll zu zweit gespielt werden, ist ein weiterer Joystick (Port1) erforderlich.

C 64

Im Titelmenü kann man folgende Spielmodi anwählen:

F1 1 Player Sie fliegen allein. Steuerung mit dem Joystick in Port 2

F2 2 Players Sie fliegen nacheinander. Beide Spieler steuern den Raumgleiter mit dem Joystick in Port2. Spieler1 erhält ein blaues, Spieler 2 ein rotes Raumschiff. Sobald ein Raumgleiter Totalschaden erlitten hat, bekommt der andere Spieler seine Chance. Erst wenn beide Spieler den Level durchflogen haben, wird in den Nächsten gewechselt. Hat ein Spieler alle Raumschiffe verloren, so spielt der Andere alleine weiter.

F3 Teamwork Zwei Spieler spielen gleichzeitig. Spieler1 steuert das Schiff mit dem Joystick in Port2, Spieler2 steuert den Satelliten mit dem Joystick in Port1. Der Satellit kann erst eingesetzt werden, wenn er durch das Raumschiff mittels eines Geega-Kristalls aktiviert wurde. Berührt der Satellit das Mutterschiff,

so wird er automatisch angedockt. Drückt Spieler2 den Feuerknopf, so löst sich der Satellit vom Raumgleiter. Nun kann der Satellit frei bewegt werden. Um das Spiel zu starten, betätigen Sie eine der oben genannten Funktionstasten.

F7 bewirkt eine Spielpause. Um weiterzuspielen drücken Sie den Feuerknopf des Joysticks. Diese Option funktioniert nicht im Teamworkmodus.

Zu Beginn des Spiels stehen jedem Spieler 3 (Amiga 5) Schiffe zur Verfügung. Nach jedem durchflogenen Level (Amiga je nach Punktzahl) erhält man ein weiteres Raumschiff.

Ausrüstung und Bewaffnung des Raumgleiters

In der Grundausstattung ist das Schiff mit einem Hochleistungs- Pulsenergie-Triebwerk und einem Plasma-Schnellfeuerphaser ausgestattet. Zusätzlich verfügt der DS-H75 über einen Powerbeam, dessen Durchschlagkraft ausreicht, auch starkwandige Maschinen zu zerstören. Durch längeres Drücken des Feuerknopfes lädt sich der Powerbeam auf. Den momentanen Feuerknopfs wird der Beam ausgelöst. Der DS-H75 Eaglefighter ist so konzipiert, daß er sich mit einem Satelliten verbinden kann. Diese Verbindung wirkt sich positiv aus. Beim Einsammeln eines Geega-Kristalls erhält man als ersten einen Celest (kleiner Satellit), beim zweiten Kristall einen Zykon (mittlerer Satellit) und beim dritten Kristall letztendlich Gemega (großer Satellit). Mit der SPACE-Taste läßt sich der Satellit an- und abdocken. Im angedockten Zustand (wahlweise vorn oder hinten) dient er als Schutzschild. Die Verbindung bewirkt des weiteren, daß sich Optionen, die durch Geega-Kristalle erlangt werden, aktivieren. Im abgedockten Zustand ist der Satellit mit einem eigenen Verteidigungssystem ausgestattet:

Celest:	mit einem Plasma Schnellfeuerphaser
Zykon:	mit einem Cerxis Zwillingsplasmatron
Gemega:	mit einem Corlex Desintegrator

Der Satellit zerstört sich selbst, sobald der Raumgleiter Totalschaden erleidet.

Bonussymbole und ihre Bedeutung

4.1 Geega-Kristalle	
Blauer Kristall:	reflektierender Iron-Feinstrahl Laser
Grüner Kristall:	Kreiselminen, die flächendeckend wirken
Roter Kristall:	Power-Moai

4.2 Zeela-Sterne (Aussehen wie Geega-Kristalle jedoch mit dem Buchstaben S)	
hellbrauner Stern:	erhöht die Geschwindigkeit des Raumschiffs
dunkelbrauner Stern:	verringert die Geschwindigkeit des Raumschiffs

4.3 Kugeln	
Rote Kugel:	erhöht die Schußkraft
Grüne Kugel:	erhöht die Anzahl der Missiles
Blaue Kugel:	aktiviert Schutzschirm
Gelbe Kugel:	alle im Detonationsbereich befindlichen genetischen Maschinen werden zerstört.
Graue Kugel:	1000 Bonuspunkte

Erläuterungen zum Display

Die Anzahl der eingesammelten Kugeln wird im Display am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Rot steht für Schußkraft, grün für Missiles und blau für Schutzschirm. Durch das Einsammeln der betreffenden Kugeln erhöht sich die jeweilige Tabelle um eine Einheit. Ist eine Tabelle voll, so wird sie auf die nächsthöhere Stufe angehoben. Je höher die erreichte Stufe, desto wirkungsvoller sind die Optionen. Sofern das Raumschiff zerstört wird und die Tabelle zu diesem Zeitpunkt nicht gefüllt war, wird diese gelöscht. Die Stufe bleibt erhalten.

Bedienungsanleitung Amiga:

Spielbeginn:

Nach dem Laden der Daten können Sie mit dem Joystick die Anzahl der Spieler eingeben oder die Highscoreliste anschauen.

Extrawaffen

M Scatter-shot — Erhöht die Feuerkraft des Spielers, indem zwei, vier oder acht Projektile abgeschossen werden. Dies ist abhängig von der Anzahl der Symbole, die vorher aufgesammelt wurden. Die Streuwirkung wird nicht durch gegnerische Aufbauten behindert.

S Speed up — Erhöht die Fluggeschwindigkeit des Spielers. Vorsicht: Ein zu schneller Fighter ist nicht mehr gut navigierbar.

B Blitz-shot — Spezial-Laser der an Aufbauten reflektiert und so zu einer starken Waffe wird.

G -Objekt-Seeker — Ein Energieball, der automatisch den stärksten Gegnerangreift

K-Protection-Satellite — Gebündelter Energieball, der den Spieler vor Angriffsschüssen schützt. Beim ersten Aufsammeln folgt dieser dem Spieler auf der unteren Seite, danach zusätzlich oben.

P Power-Shot — Durch längeres Drücken des Feuerknopfes kann nach der Aufnahme dieses Symbols ein Energiestrahl abgeschossen werden. Es handelt sich um eine wirkungsvolle Waffe, die aber die normale Schußkraft kurz blockiert. Außerdem arbeitet diese Waffe nicht mit dem 'R-Ball' zusammen.

R-Ball — Plasma-Ball der an das Spielerschiff angedockt werden kann. Durch längeres Drücken des Feuerknopfs kann der Ball abgeschossen werden. Aber: Direkte Kollisionen mit dem Gegner vermindern das Energiekonto und gegnerische Schüsse werden dann nicht absorbiert. Der R-Ball arbeitet nicht mit dem Power-Shot zusammen.

Realm of the Trolls

Zu einer Zeit, als die Menschheit noch jung war,und noch keine Spuren in den Geschichtsbüchern der alten Völker hinterliess, entbrannte ein grausamer und blutiger Krieg zwischen dem Elfenvolk und den kriegerischen Trollen, die aus ihren Höhlen im Norden ständig Überfälle auf die Reiche der friedlichen Elfen unternahmen.

Bei einem dieser Überfälle in den Wäldern von Dirillon's Sippe raubten die Trolle die kunstvollen Schätze seines Volkes, um sie in ihren Höhlen zu vergessen, ohne zu wissen, wie wertvoll und nützlich einige dieser Gegenstände sind.

Viele von Dirillon's Gefährten wurden bei dem Versuch die Schätze und magischen Gegenstände zurückzuerobern, von den Trollen entdeckt und mußten flüchten, ohne daß sie etwas aus den Höhlen retten konnten, ausser ihrem Leben und wichtigen Informationen über den Aufbau und die Gefahren der gut bewachten Trollhöhlen.

Nachdem alle seine Gefährten versagt hatten, wurde nun Dirillon, der Sohn des Elfenherrschers durch den Magier Astarn in der Beherrschung einiger magischer Fähigkeiten ausgebildet, um die Elfenschätze aus den finsteren Höhlen der Trolle zurück ans Licht zu holen.

Du wirst nun Dirillon durch die Höhlen führen und mit ihm den Gefahren trotzen.

Dirillons Vorgänger haben folgendes über die Trollbehausungen herausgefunden:

- Die Trollburg ist in einzelne Höhlen unterteilt, die von bis zu vier Trollen bewacht werden.
- Diese Höhlen sind durch Türen miteinander verbunden, die die Trolle nicht durchqueren können, und die sich erst dann öffnen, wenn der Elf alle Schätze in einer Höhle eingesammelt hat.
- Die Luft in einer Höhle ist nach einer bestimmten Zeit verbraucht, so daß der Elf ersticken muss, wenn er nicht vorher den Ausgang erreicht hat.
- Eine bequeme, aber auch seltene Möglichkeit sich in einer Höhle zu bewegen, sind Geheimgänge, die in der Wand regelmäßig erscheinen und verschwinden und den Elfen an eine beliebige Stelle in der Höhle transportieren.
- Die Schätze sind manchmal versteckt, und erscheinen vor oder hinter dem Elfen, bevor er sie einsammeln kann.
- Auch sind einige Gegenstände lediglich Trugbilder, die man nicht einsammeln kann.
- Der Boden ist an einigen Stellen nicht begehbar, man hat an diesen Stellen keinen Halt.
- Stangen und Leitern können ähnliche Probleme mit sich bringen.
- Boden, Leitern und Stangen können auch an Stellen auftauchen, wo man es nicht erwarten würde.
- Falltüren und Stangen, die sich ständig öffnen und schließen, können weitere Gefahren, aber auch Fluchtmöglichkeiten bieten.
- Pilze und magische Symbole scheinen nützlich zu sein, obwohl nicht ganz klar ist, wozu sie dienen.
- In Gefäßen befinden sich Zaubertränke, die den Elfen erfrischen und stärken.
- Gefahren lauern an einigen Stellen, wo von der Decke bereits Steine abbröckeln.

Mehr wurde bisher nicht herausgefunden, es wird jedoch angenommen, daß noch weitere böse Überraschungen in den Höhlen versteckt sind.

Dirillon, von Astarn auf diese Aufgaben vorbereitet, ist den Gefahren nicht völlig hilflos ausgeliefert; er kann die Trolle für eine bestimmte Zeit lähmen.

Zusätzlich kann er weichen Boden, sowie Holzleitern und -stangen zerstören, um sich eigene Wege zu verschaffen, oder Verfolger abzuschütteln.

Er wurde besonders ausgebildet, um an Stangen zu hangeln und auch Sprünge aus großer Höhe schadlos zu überstehen.

Bedienungsanleitung:

Wenn Sie nach dem Starten keine Taste drücken, wird das Titelbild angezeigt.

Dieses können Sie durch Drücken der SPACE-Taste abbrechen.

Um sofort in das Hauptmenu zu kommen halten Sie nach dem Drücken der RETURN-TASTE die Leertaste fest, bis der Bildschirm grün wird.

1) Nach kurzer Ladezeit werden Sie aufgefordert, eine Datendiskette in das Laufwerk einzulegen. Drehen Sie die Diskette um oder legen Sie eine selbsterstellte Datendiskette ein.

2) Bewegen Sie den Mauspfeil auf das RETRY-Feld und drücken Sie den Feuerknopf. Wenn das Programm Ihre Datendiskette erkannt hat, erscheint ein Bild mit drei Auswahlmöglichkeiten im unteren Bildschirmdrittel, das HAUPT-MENU. Die Bilder bedeuten (von links nach rechts):

GAME/PLAY-MENU DISK-MENU EDITOR

Bei der Kassettenversion:

1) Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP.

2) Betätigen Sie die PLAY-TASTE des Datenrecorders.

3) Nach einiger Ladezeit wird das Titelbild auf dem Bildschirm angezeigt und die Titelmusik spielt. Nach dem Drücken der SPACE-Taste gelangen Sie nach einer weiteren kurzen Ladepause direkt in das SPIELMENU.

Leider ist es nicht möglich, mit mehreren Mitspielern zu spielen bzw. Spielstände zu speichern.

Die Halls sind auf der Rückseite der Kassette gespeichert. Drehen Sie deshalb bitte die Kassette nach dem Erscheinen des SPIELMENUs um und spulen Sie das Band an den Anfang zurück.

Spulen Sie das Band bitte immer zurück, wenn Sie von neuem Spielen wollen.

Haben Sie bitte Verständnis, daß ein derart umfangreiches und komplexes Spiel nicht ohne Kompromisse auf Kassette zu verwirklichen ist.

BEDIENUNG DES PROGRAMMS:

I. Allgemeine Hinweise:

- Bitte halten Sie Ihre Programmdiskette bereit. Sie werden diese brauchen, wenn Sie zwischem dem Spiel und dem HAUPT-MENU wechseln wollen (Wenn Sie zwei Laufwerke haben, sollte die Programmdiskette im Laufwerk 8 verbleiben).
- Sie können das Programm wahlweise über einen Joystick in Port II oder eine C64-Maus in Port I bedienen. Getestet wurde das Programm mit einer Commodore 1351-Maus, für ein Zusammenwirken des Programms

mit anderen Mäusen kann leider nicht garantiert werden, dies ist jedoch wahrscheinlich.

Bitte bringen Sie ihre Maus vor dem Laden des Programms in den Proportional-Modus (Bei 1351 : beim Einstecken die rechte Maustaste nicht festhalten).

Zum Auswählen der Felder oder zum Einstellen von Zahlen zeigen Sie bitte mit dem Mauszeiger in das entsprechende Feld und drücken Sie die linke Maustaste (Das nennt man "Anklicken").

Bei Bedienung mit dem JOYSTICK müssen Sie überall, wo von der linken Maustaste die Rede ist, den Feuerknopf bedienen, wo die rechte Maustaste genannt wird, drücken Sie bitte "F-7".

- Alle MENUS können durch Anklicken des QUIT-Feldes verlassen werden, sofern es vorhanden ist.

- Fast alle MENUS können zusätzlich durch Klicken der rechten Maustaste verlassen werden.

- An bestimmten Stellen im Programm erscheinen Meldungsboxen auf dem Bildschirm, die maximal zwei Antwortfelder enthalten.

Häufige Antworten sind:

Retry (nochmal versuchen), Cancel (Abbruch), Ok (Bestätigen/Ausführen)

- Texte werden über die Tastatur eingegeben. Dazu Klicken Sie zuerst das Feld an, wo Sie den Text eingeben wollen, woraufhin in dem Feld ein Cursor erscheint. Tippen Sie nun den Text unter Zuhilfenahme der normalen Editiermöglichkeiten (Del., Clr/Home) über die Tastatur ein. Die Eingabe beenden Sie mit der RETURN-Taste.

- In einigen Feldern kann der Text durch Anklicken verändert werden.

Wer lediglich Spielen möchte, benötigt nur die mitgelieferte Datendiskette, um die fertigen Halls spielen zu können. Sie müssen dann nur die Beschreibung des SPIELMENUs durchlesen.

III. BEDIENUNG DES SPIELMENUES

Vom Spielmenu aus kann man durch Anwählen des entsprechenden Feldes ein Trainingsspiel machen, eine beliebige Hall testen (Testspiel) oder mit bis zu 8 Personen ein kleines Match veranstalten (nicht bei der Kassettenversion).

- Wird das Trainingsspiel angewählt, kann man sofort spielen, ohne in die Hiscoreliste eingetragen zu werden. Ferner kann man ein angefangenes Spiel nicht speichern oder ein gespeichertes Spiel laden.

- Das Testspiel ist wie ein Trainingsspiel, ausser daß man die Hall, ab der man starten möchte, beliebig einstellen kann.

- Bei einem Match (Contest) können bis zu 8 Personen ihren Namen in eine Liste eintragen und sich für das Match anmelden (Durch Anwählen des 'WILL JOIN/WILL NOT JOIN' - Feldes). Außerdem kann ein gespeichertes Spiel geladen und um neue Mitspieler ergänzt werden, falls das nötig ist.

Bereits angemeldete Spieler können dabei auch abgemeldet werden.

Sobald das 'START GAME'-Feld angeklickt wird, werden nun die Spieler der Reihe nach aufgerufen und sollten ihr Bestes geben, um einen guten Platz in der Gesamtwertung zu erzielen.

Das Spiel eines Spielers wird automatisch abgebrochen, wenn der Energiepegel weniger als 50% beträgt und die Anzeigen sich nicht ändern.

Die Hall muss in der nächsten Runde neu bewältigt werden.

Nach Abbruch des Spieles oder dem Tod des Spielers befindet man sich wieder im CONTEST-MENU. Wird nun die rechte Maustaste gedrückt, oder das 'START GAME'-Feld angeklickt, kann der nächste Spieler sein Glück versuchen.

- Sobald das Spiel gestartet wurde wird die Hall im unteren Bildschirmfeld angezeigt, sofern sie spielbar ist. Ansonsten kann entweder die nächste Hall gespielt oder das Spiel verlassen werden.

- Im rechten, oberen Bildschirmbereich sind die Anzeigenfelder untergebracht:

'SCORE' : Wert der eingesammelten Schatzteile,

'ENERGY' : restliche Energie des Spielers, wird bei Treffern eines Trolles weniger,

'MENTAL' : Lähmungskraft für das Lähmen der Trolle.

'MAGIC' : Konzentrationsenergie zum Zerstören von Boden

'TIME' : verbleibende Zeit, bis die Luft verbraucht ist.

- In der linken, oberen Bildschirmecke befindet sich das Steuerfeld, mit dem der Elf, neben der Steuerung mit dem Joystick, durch Anklicken eines Feldes bewegt werden kann. Mit den rechts-/links-Pfeilen läuft der Elf in die entsprechende Richtung, die gebogenen Pfeile lassen ihn in die entsprechende Richtung springen,mit dem runter-Pfeil kann er sich ducken, eine Leiter nach unten klettern, eine Stange loslassen oder von einer Haltestelle auf eine Lore springen. Mit dem hoch-Pfeil kann er hochspringen, Leitern hochklettern, Haltestellen, offene Geheimgänge/Ausgänge benutzen, aus der Hocke aufstehen oder von Loren springen.

Mit den roten Energiekugelfeldern kann er Trolle in der entsprechenden Richtung lähmen und mit den blauen Leuchtfeldern kann er Lehmboden, Holzleitern und -stangen zerstören.

- zusätzlich existieren vier Felder, von denen je zwei dasselbe bewirken:

mit den beiden unteren, äußersten Feldern kann das Spiel angehalten werden, um es anschliessend abzubrechen, fortzuführen, oder um das Spiel zu speichern (falls das erlaubt ist).

Mit den neben den Pausefeldern gelegenen Feldern kann die erwähnte Karte der Hall für ca. 5 sec eingeblendet werden, was aber 5 Schatzpunkte kostet.

- Die JOYSTICKSTEUERUNG:

Hoch/Runter/rechts/links: Wie entsprechende Pfeilfelder.

Hoch+rechts/Hoch+links : Wie gebogene Pfeile rechts/links.

Feuertaste+rechts/links : Wie rote Energiekugeln.

Feuertaste+runter-rechts/links : Wie blaue Leuchtfelder.

Die Pausenfunktion sowie die Karte ist ansonsten nur über die Tastatur erreichbar :

Pause : Taste 'P'

Karte : Space-Taste

- Ist der Elf in einem Geheimgang, sollte er auf der erscheinenden Karte innerhalb von ca. 4 Sekunden die Stelle anklicken, an der er erscheinen möchte, da er sonst an einer zufällig ausgewählten Stelle erscheint.

Die folgenden Beschreibungen sollte man direkt mit dem Programm ausprobieren.

IV BEDIENUNG DES DISK-MENUES (Nicht bei der Kassettenversion)

- Das DISKMENU kann über das QUIT-Feld oder mit der rechten Maustaste verlassen werden.

- Mit den unteren drei Kästen können Halls (von links nach rechts) beliebig (auch zwischen zwei verschiedenen Disketten) vertauscht, gelöscht und kopiert werden, indem die gewünschten Halls in den Zahlenfeldern im entsprechenden Kasten eingestellt werden, und anschliessend die Überschrift des Feldes angewählt wird. Nun müssen die erscheinenden Meldungen befolgt werden. (Sourcedisk = Quelldiskette, Destinationdisk = Zieldiskette).

Da die Halls zum kopieren in den Speicher geladen werden, muss auch entsprechend viel Speicher frei sein. Haben Sie vorher mit dem EDITOR Halls in den Speicher geladen, ist es möglich, daß Sie die Meldung "NOT ENOUGH MEMORY TO OPEN THIS HALL. FIRST FREE A HALL." erhalten. Dann müssen Sie zuerst einige Halls aus dem Speicher entfernen (Siehe Beschreibung des EDITORs).

ACHTUNG :

DIE GELÖSCHTEN, VERTAUSCHTEN ODER KOPIERTEN HALLS WERDEN AUS DEM SPEICHER ENTFERNT, DAHER SOLLTEN SIE DIESE, FALLS SIE GEÄNDERT WURDEN, VORHER MIT DEM EDITOR SPEICHERN.

- Mit dem INIT-Feld kann eine Datendiskette initialisiert werden.

Dabei werden die 'NAME'-, 'ENERGY'-, 'MAGIC'(-forces)-, 'MENTAL'(-power)- Felder, sowie die beiden darunterliegenden Felder auf die Diskette geschrieben. Alle diese Felder müssen vor Anwählen des INIT-Feldes gesetzt werden (siehe unten).

Nachdem das INIT-Feld betätigt wurde, fragt das Programm nocheinmal sicherheitshalber ab, ob wirklich eine Diskette initialisiert werden soll.

Falls die Meldung bestätigt wurde, fordert das Programm sie auf, eine leere Diskette in das Laufwerk einzulegen (bei zwei Laufwerken in Laufwerk 9).

Nach dem Bestätigen dieser Meldung ist der Rechner erst einmal für eine Weile beschäftigt.

ACHTUNG:

DIE DISKETTE WIRD BEIM INITIALISIEREN ZUERST FORMATIERT, D.H., ALLE DATEN WERDEN UNWIEDERBRINGLICH GELÖSCHT.

- Das CHANGE-Feld schreibt nur die bei der Beschreibung der Initialisierung erwähnten Felder auf eine bereits initialisierte Datendiskette, ohne andere Daten zu ändern (Hiscore-liste, gespeichertes Spiel, Halls).

- Bedeutung der oben genannten Felder:

NAME-Feld : Hier kann der Diskettenname eingegeben werden.

ENERGY-Feld : Energie des Elfen zu Spielanfang.

MAGIC-Feld : Konzentrationskraft zum Zerstören von Boden zu Spielanfang

MENTAL-Feld:Lähmungskraft zum Lähmen der Trolle zu Spielanfang.

Die Texte in den beiden unteren Feldern haben folgende Bedeutung:

oberes Feld :

EDIT =	Die Halls dieser Diskette können geändert und gespeichert werden.
VIEW =	Die Halls können geändert, aber nicht auf Diskette gespeichert werden.
PLAY =	Die Halls können nicht geändert werden.

unteres Feld :

TRAINING =	Ein angefangenes Spiel kann nicht gespeichert werden.
CONTEST =	Ein angefangenes Spiel kann auf Disk gespeichert und später weitergespielt werden.

V. BEDIENUNG DES EDITORS (nicht bei der Kassettenversion)

a) BEDIENUNG DES EDITORHAUPTMENUES

- Mit dem EDITOR geänderte Halls werden im Speicher aufbewahrt, falls sie nicht ausdrücklich auf Diskette gespeichert werden (s.u.).

Daher ist es möglich, eine Hall zu ändern, ohne die Änderung sofort auf Diskette zu speichern.

ACHTUNG:

WIRD IM SPIELMENU EINE DER DREI SPIELARTEN ANGEWÄHLT, SO WERDEN ALLE HALLS AUS DEM SPEICHER ENTFERNT, DA DER SEHR UMFANGREICHE SPIELTEIL NACHGELADEN WERDEN MUSS. WOLLEN SIE ALSO EINE GERADE GEÄNDERTE HALL TESTEN, SO MÜSSEN SIE DIESE AUF DISK SPEICHERN.

- Das EDITORHAUPTMENU kann durch das QUIT-Feld oder mit der rechten Maustaste verlassen werden.
- Bevor der Editor verlassen, oder eine neue Hall geladen wird, erscheint eine Meldung, falls die aktuelle Hall geändert wurde.

'CANCEL' lässt die Hall im Speicher; sie wird nicht auf Diskette gespeichert.

'SAVE' speichert die Hall auf Disk. Sie wird jedoch nicht aus dem Speicher entfernt. Um eine Hall aus dem Speicher zu entfernen müssen Sie dies extra angeben.

- Hinter dem Text 'ACTUAL HALL' steht die Nummer der Hall, die momentan editiert wird.
- Das Feld darunter (GET HALL) kann angewählt werden, um eine vorher im danebenliegenden Zahlenfeld eingestellte Hall in den EDITOR zu laden.
- Durch Anwählen des 'FIND HALLS NOT SAVED'-Feldes wird für alle Halls, die geändert, aber noch nicht auf Diskette gespeichert wurden, nachgefragt, ob die entsprechende Hall gespeichert werden soll:

Für jede Hall erscheint die Meldung 'SAVE HALL xx ?'. Mit dem 'SAVE'-Feld kann die Hall gespeichert, mit dem 'NEXT'-Feld übersprungen werden.

Sind alle geänderten Halls übersprungen bzw gespeichert, oder waren keine geänderten Halls im Speicher, wird

die Meldung 'DO YOU WANT TO FREE ANY HALLS' ausgegeben. Wenn Sie eine Hall aus dem Speicher entfernen wollen, so antworten Sie mit dem 'YES'-Feld, ansonsten mit 'NO'. Haben Sie das 'YES'-Feld angewählt, so wird für alle im Speicher befindlichen Halls ausser der aktuellen Hall 'FREE HALL xx ?' ausgegeben. Mit dem 'FREE'-Feld können Sie die Hall aus dem Speicher entfernen, mit dem 'NEXT'-Feld überspringen. Sind alle Halls entfernt bzw. übersprungen befinden Sie sich wieder im EDITORHAUPTMENU.

- Die untersten beiden Felder führen in Untermenüs des EDITORs (SCENE- und ATTRIBUTE-EDITOR; s.u.).

- Auf der rechten Seite des HAUPTMENUs werden die Werte angezeigt, die der Spieler beim Eintreten in die aktuelle Hall (Startbonus) und beim erfolgreichen Beenden dieser (Endbonus) zusätzlich erhält.

'ENERGY', 'MAGIC' und 'MENTAL' : s. Erklärung des Spielfeldaufbaus.

'SCORE' : Punkte für Beenden der Hall.

'TIME' : Zeit (in Sekunden), die der Spieler für die Hall zur Verfügung hat.

b) BEDIENUNG DES SCENEEDITORs (EDIT SCENE) :

- Mit dem SCENEEDITOR werden die Startpositionen aller Objekte sowie der Aufbau einer Hall festgelegt.

- Der SCENEEDITOR kann nur mit dem QUIT-Feld verlassen werden.

- Das linke grosse Feld zeigt immer einen Ausschnitt der aktuellen Hall an (Scene-Feld).

Dieses Fenster kann durch Anklicken des Rahmens in alle Richtungen (auch diagonal) verschoben werden.

- Auf der rechten Seite, im oberen Feld ist ein Ausschnitt aus dem Bauteilevorrat zu sehen. Dieser Ausschnitt kann durch Anklicken des darüber bzw. darunter liegenden Rahmens verändert werden.

- Das untere Feld enthält das QUIT-Feld sowie abhängig vom gewählten Bauteil zusätzliche Felder (Zusatzfelder; s.u.).

- Die Auswahl eines Bauteils geschieht durch Anklicken des gewünschten Symbols im Bauteilevorrat.

- Sobald sich der Mauszeiger im Scene-Feld befindet, wird statt des Pfeils das aktuelle Bauteil angezeigt.

- Zusätzlich werden über dem Feld die Koordinaten des Bauteils angezeigt, und darüber evtl. weitere Informationen über das an der aktuellen Stelle befindliche Bauteil, sofern das nötig ist.

- Mit der linken Maustaste kann nun das ausgewählte Bauteil gesetzt, mit der rechten Maustaste gelöscht werden.

- Sie können die Teile im Scene-Feld auch löschen, indem Sie ein leeres Bauteil im Bauteilevorrat anwählen.

- ERKLÄRUNG DES BAUTEILEVORRATES (von links oben nach rechts unten):

ELF : Startposition des Elfen in der Hall (nur einmal pro Hall)

Zusatzfelder : SHOW WAY/HIDE WAY : Lorenwege zeigen/nicht zeigen (s. Lore)

CLEAR : Scene löschen (Nach Zusatzbestätigung)

TROLL : Startpositionen der Trolle in der Hall (nur einmal pro Troll) Die Trolle verprügeln den Elfen, wenn Sie ihn erreichen

Zusatzfelder : PLACE, darunter ein Feld mit dem Namen des aktuellen Trolls. Durch Anwählen des Namens kann der gewünschte Troll ausgewählt werden.

MAGIER : Startposition des Magiers (nur einmal pro Hall). Er kann die Energie des Elfen auffrischen, wenn er in dessen Nähe kommt. Zusatzfelder : wie Elf

---

FEUERBALL : Diese Bedrohung des Elfen taucht auf, wenn er sich auf gleicher Höhe mit dem Ball befindet. Er fliegt auf ihn zu und zieht ihm 5% Magic Forces, 10% Mental Power sowie 30% Energie ab, falls er ihn trifft.

Zusatzfelder :

WAIT = Zeit bis Erscheinen.

SPEED = Fluggeschwindigkeit.

KUGEL : Ähnlich Feuerball, rollt aber über den Boden und zieht dem Elf alle Magic Forces ab, wenn sie ihn berührt.

Zusatzfelder :

WAIT = Zeit bis Erscheinen.

SPEED = Rollgeschwindigkeit.

LORE : Lorenweg/Lorenstartposition setzen.

Zusatzfelder :

WAGON, dahinter Nummer der aktuellen Lore. Verändern durch Anklicken der Nummer.

PLACE/SET WAY:

PLACE : Setzen der Lorenstartposition.

SET WAY: Setzen eines Lorenweges. Der Weg wird dargestellt als Punkte in den entsprechenden Farben der Loren in den Ecken der Bauteile im Scene-Feld, jedoch nur wenn SHOW WAY eingestellt ist. Der Weg wird mit der linken Maustaste gesetzt, mit der rechten gelöscht. Im Spiel fährt die Lore den markierten Weg entlang.

LIFTSTART : Startposition eines Lifts, gleichzeitig oberer Wendepunkt.

Zusatzfelder :

LIFT: dahinter Nummer des aktuellen Liftes.

LIFTENDE: Endposition eines Lifts, gleichzeitig unterer Wendepunkt. (es müssen für jeden Lift beide Positionen angegeben werden.)

Zusatzfelder : wie Liftstart

FALLTUR : Sich ständig öffnende/schliessende Klappe im Boden.

Zusatzfelder:

ACTIVE/SLEEP, dahinter entsprechende Auf-/Zu-Zeiten.

BEWEGLICHE STANGE : Ständig in der Wand verschwindende/erscheinende Stange

Zusatzfelder :

ACTIVE/SLEEP, dahinter entsprechende Verschwunden-/Vorhanden-

Zeiten.

STEINSCHLAG : Für bestimmte Zeit fallende Steine an entsprechender Stelle, vernichten den Elfen. (max. 4 Stellen in einer Hall)

Zusatzfelder :

ACTIVE/SLEEP, dahinter entsprechende an-/aus-Zeiten.

GEHEIMGANG : Betritt der Spieler oder ein Troll diese Tür, kann er sich an einer beliebigen Stelle in der Hall erscheinen lassen.

Zusatzfelder:

ACTIVE/SLEEP, dahinter entsprechende sichtbar-/unsichtbar-

Zeiten.

AUSGANG : Öffnet sich, wenn alle Schatzteile eingesammelt sind und ist der Weg in die nächste Hall.

Zusatzfelder:

ACTIVE/SLEEP, dahinter entsprechende offen-/geschlossen-Zeiten.

HALTESTELLE : An dieser Stelle kann der Spieler in eine leere Lore einsteigen.

Zusatzfelder :

PRICE, dahinter Score, der bei Benutzung der Haltestelle abgezogen wird.

ENERGIEAMPHORE : Einsammelbares Objekt, das dem Spieler einen einstellbaren Energiebetrag gibt.

Zusatzfelder :

BONUS, dahinter entsprechenden Energiebetrag.

MAGIC-FORCES-PILZ : entsprechend ENERGIEAMPHORE.

Zusatzfelder : entspr. ENERGIEAMPHORE.

MENTAL-POWER-SYMBOL : entsprechend ENERGIEAMPHORE.

Zusatzfelder : entspr. ENERGIEAMPHORE.

In den nun folgenden Bauteilen sind kleine Zusatzgraphiken zur Vereinfachung der Orientierung eingearbeitet. Diese Graphiken lassen sich am besten an den Böden erklären. (sobald der SCENEEDITOR betreten wurde einmal den unteren Rand des Bauteilevorrats anklicken):

1.Bauteil : Normaler Boden

2.Bauteil : Boden taucht vor dem Elfen auf, bevor er die Stelle betreten kann.

3.Bauteil : Boden taucht hinter dem Spieler auf, wenn er die Stelle verlässt

4.Bauteil : Wie 2.Bauteil, jedoch erst wenn alle Schatzteile eingesammelt sind.

5.Bauteil : Wie 3.Bauteil, jedoch erst wenn alle Schatzteile eingesammelt sind.

Boden, Leitern und Stangen sind nach diesem Schema geordnet. Bei den Schatzteilen, die über dem Boden angeordnet sind, fehlen logischerweise die letzten beiden Elemente. Daher folgen auf die ersten drei Schätze gleich die zugehörigen Fallen, d.h. Schätze die man nicht einsammeln kann. (werden auch nicht benötigt, um den Ausgang zu öffnen).

Diese Verhalten sich wie die Bodenfallen.

Die Farben des Bodens, der Leitern und der Stangenreihen sind nach folgendem Schema geordnet :

Weiß = nicht zerstörbar (Wird im Scene-Feld türkis angezeigt, da viel weiß den meisten Bildschirmen zu schaffen macht.)

Gelb = für bestimmte Zeit zerstörbar (wächst nach)

Rot = für immer zerstörbar.

Auf die ersten drei Reihen entsprechend geordneten Boden folgen nun drei gleich geordnete Reihen Fallen. Dieser 'Fallen-Boden' ist ständig sichtbar, verhält sich jedoch wie eine offene Falltür.

(Auch die Blöcke die vor oder hinter dem Spieler erscheinen sind von Anfang an sichtbar, sie verwandeln sich jedoch vor oder hinter dem Spieler in normalen Boden.)

Nun erscheint das Existieren einiger dieser Blöcke als nicht sinnvoll, doch man sollte bedenken, daß manche Trolle die Fallen erkennen und sich diese Wände nicht vor ihnen in echten Boden verwandeln, sie also durch manche Wände gehen konnten, die sich vor dem Elfen schließen.

Anschliessend folgen sechs Reihen Leitern und sechs Reihen Stangen, die wie der Boden geordnet sind.

- Es dürfen in einer Hall maximal 12 FALLTÜREN, BEWEGLICHE STANGEN, GEHEIMGÄNGE und AUSGÄNGE eingebaut werden.
- Wenn Sie den SCENEEDITOR verlassen, wird die Hall auf bestimmte Kriterien getestet und falls nötig werden Fehlermeldungen ausgegeben.

Mögliche Fehlermeldungen sind :

NO ELF PLACED ! Es wurde keine Startposition für den Elfen gesetzt.

ELF MULTIPLE PLACED ! Es wurde mehr als eine Startposition für den Elfen gesetzt.

SORCERER MULTIPLE PLACED ! Der Magier wurde mehrfach gesetzt.

TO MANY STONES ! Es wurden mehr als 4 Steinschlagzonen gesetzt.

NO EXIT ! Es wurde kein Ausgang gesetzt.

GRALL,TIBOR,VRIES,BRION MUTLIPLE PLACED ! Die aufgezählten Trolle wurden mehrfach gesetzt.

LIFT 1,2,3,4 MULTIPLE PLACED !Lift-start oder -ende wurde mehrfach gesetzt.

THERE IS SOMETHING WRONG WITH

LIFTWAY 1,2,3,4 ! Ein Liftende bzw. ein Liftstart des genannten Lifts fehlt bzw. sitzt am falschen Wendepunkt.

TOO MANY SPECIAL BLOCKS ! Es wurden zuviele Falltüren, bewegliche Stangen, Geheimgänge oder Ausgänge gesetzt.

Wurden Fehlermeldungen ausgegeben, so werden Sie aufgefordert, Ihre Fehler zu korrigieren. Möchten Sie dem Folge leisten, so wählen Sie bitte das 'OK'-Feld. Ansonsten klicken Sie das 'FORGET IT !' Feld an. Das Programm vermerkt in der Hall, daß sie nicht spielbar ist. Sie können diese trotzdem auf Diskette speichern, allerdings können Sie sie nicht spielen, auch nicht testen, bevor Sie sie korrigiert haben.

c) **BEDIENUNG DES ATTRIBUTE-EDITORs** (EDIT ATTRIBUTES) :

- Im ATTRIBUTE-EDITOR können die Eigenschaften (Attribute) der wichtigsten bewegten Objekte festgelegt werden.
- Der ATTRIBUTE-EDITOR hat wiederum eigene Untermenus. Er und alle seine Untermenus werden durch das QUIT-Feld oder die rechte Maustaste verlassen.
- 'TROLLS'-Feld : Ändern der Trollattribute. (TROLLMENU)
- 'SORCERER'-Feld : Ändern der Magierattribute. (MAGIERMENU)
- 'PLAYER'-Kasten : Die Geschwindigkeit des Elfen kann im 'SPEED'-Feld eingestellt werden.
- 'LIFT'-Kasten : Die Nummer hinter der Überschrift ist die des dargestellten Liftes. Sie wird durch Anklicken geändert; dabei werden die Attribute des jeweiligen Lifts angezeigt.
- 'WAGON'-Kasten : Entsprechend den Liften, für die Loren.
- Zusätzlich kann man vom ATTRIBUTE-EDITOR aus in den SCENEEDITOR gelangen.
- **Attribute der Lifte :**

'SPEED', dahinter die Geschwindigkeit des Lifts.

'WAIT' , dahinter die Wartedauer an den Stopstellen

DESTROY/TURN , Falls ein Objekt (Lore/Elf/Troll/Magier/Lift) unter dem Lift ist und der Lift nach unten fährt, Objekt zerstören/Lift kehrt um.

ELEVATOR/PLATFORM : Form des Liftes: normaler Aufzug/schwebende Plattform.

'STOP AT', dahinter Festlegung der Stopstellen:

BLOCKS : An jeder Bauteilgrenze halten.

ENTRIES : An Stellen, wo Einsteigen möglich ist, halten.

TURNPOINTS : Nur an den Wendepunkten halten.

- Attribute der Wagons (Loren) :

'SPEED', dahinter Geschwindigkeit der Lore.

TURN/WAIT/FALL : Falls ein Loch im Weg vor der Lore ist: umkehren/warten/weiterfahren und durch das Loch fallen.

EMPTY/FULL : EMPTY = Elf kann mitfahren

FULL = Elf stirbt bei dem Versuch, aufzuspringen.

LIFT/NO LIFT : Die Lore kann mit dem Lift fahren/nicht mit dem Lift fahren.

- Attribute der Trolle :

'SPEED' , dahinter Geschwindigkeit des Trolls.

'PREVIEW' , dahinter die Anzahl der vorrausberechneten Stufen bei der Wegplanung.

'REMEMBER', dahinter die Anzahl der Stufen, die nach der Benutzung behalten werden. (Für den Rückweg aus Sackgassen)

'LAZINESS', dahinter die Anzahl der Stufen, nach denen der Weg neu berechnet wird (Trägheit). Ist LAZINESS grösser als PREVIEW, stoppt der Troll manchmal, da er nicht weiss, wohin er laufen soll.

'STRENGTH', dahinter die Schlagkraft des Trolls (Energieverlust des Elfen, wenn der Troll ihn schlägt).

'TURN IF' , dahinter: NECESSARY = Umkehren falls nötig,

DEAD END = Umkehren falls Sackgasse.

'WAIT FOR PLAYER' : YES = Wenn der Troll in einem Loch zusammen mit Gold ist, auf den Elfen warten.

NO = Nach einiger Zeit verschwinden. (Mit einem Loch ist hier eine Bodenwanne gemeint, aus der der Troll weder durch ein Loch noch durch eine Leiter entkommen kann.)

'WAIT FOR WAY OUT' : YES = Falls der Troll in einem Loch mit Gold ist, auf einen Ausweg warten.

NO = Nach einiger Zeit im Boden verschwinden.

'STAY IN HOLE' : YES = Immer im Loch bleiben (Die obere Attribute ignorieren).

NO = Die oberen Attribute beachten.

'KNOW TRAPS' : YES = Fallen bei der Wegplanung einbeziehen.

NO = Fallen bei der Wegplanung ignorieren.

'USE LIFTS' : YES = Aufzüge in den Weg einplanen.

NO = Aufzüge ignorieren.

'USE SECRET DOORS' : YES = Geheimgänge benutzen, wo möglich. (Sehr gefährlich für den Elfen!)

NO = Geheimgänge nicht beachten.

'TAKE TREASURE FOR', danach die Zeit, für die eingesammelte Schatzteile mindestens behalten werden (00=keine Schatzteile einsammeln).

'APPEAR', dahinter : AT START = Erscheinen nach Verschwinden/Tod an der Startposition

: RANDOMLY = Erscheinen an einer zufälligen Position.

'DIE OF' STONES/FIRE/BALL : Der Troll kann von diesen Elementen getötet werden, wenn das entsprechende Wort weiß ist. Wird es blau angezeigt, wird der Troll von dem Element nicht verletzt.

- Attribute des Magiers (SORCERER) :

'STAY', dahinter die Zeit, die der Magier in der Hall verbringt, ehe er für die Hälfte dieser Zeit verschwindet.

'ENERGY/S', dahinter die max. Energieladung/s für den Elfen bei der Energieübertragung.

'MAX. HEIGHT', dahinter die maximale Schwebehöhe über dem Boden.

'MAX. DISTANCE', dahinter die maximale Entfernung vom Elfen für die Energieübertragung.

'LOWEST ENERGIE', dahinter der Energiepegel des Elfen, bei dem der Magier auf jeden Fall erscheint und den Elfen sucht (vorher irrt er ziellos in der Hall umher.

Alle anderen Felder haben dieselbe Funktion wie bei den Trollen

Garrison

Starten Sie das Programm wie unter dem Punkt Ladeanweisungen angegeben. Nach kurzer Zeit erscheint das Titelbild. Dieses kann durch Drücken der SPACE-Taste abgebrochen werden.

Wenn Sie SPACE gedrückt haben, kommen Sie in das CHARACTER-SELECTION BILD. Hier können Sie wählen, mit welchen Charakteren Sie spielen möchten. Alle Figuren haben diverse unterschiedliche Eigenschaften, doch welche Vor- und Nachteile daraus entstehen, soll hier nicht verraten werden. Mit den Tasten 1 bis 5 (Amiga F1 -F5 oder F6 - F10) können die Figuren aktiviert, oder durch Druck auf die gleiche Taste wieder desaktiviert werden.

Nun kann das Spiel beginnen:

Vor jedem Level werden Sie gefragt, mit welchen der aktivieren Figuren sie nun spielen möchten. Da drei (Amiga: zwei) Spieler gleichzeitig spielen können, aber bis zu fünf Personen an GARRISON teilnehmen

können, kann mit den Tasten F1, F3 und F5 ein Spieler und mit den Tasten 1 bis 5 eine Figur ausgesucht werden. (Amiga: Durch die Tasten F1-F5 ein Spieler, durch die Tasten F6-F10 ein weiterer Spieler).

Unterschiedliche Personen können so in wechselnder Kombination je einen Level vollenden. Geschicktes Zusammenspiel kann in den höheren Leveln lebensnotwendig werden; daher sollten Sie keine Zeit für den gegenseitigen Beschuß verschwenden! Während des Spiels können Sie mit der Taste 'Q' in das Auswahlmenü zurückkehren und dort weitere Figuren auswählen. Jede Figur ist in jedem Level nur einmal vorhanden.

(Amiga: Hat Ihr Amiga nur 512 KB RAM, so haben alle Figuren das gleiche Aussehen, sie verfügen aber über ihre typischen Eigenschaften und Waffen. Wenn Ihr Amiga über eine Speichererweiterung verfügt, haben alle Figuren eine individuelle Gestalt.

Steuerung der Figuren:

Player 1: Joystick Port 1

Player 2: Joystick Port 2

C 64 zusätzlich:

Player 3: Tastatur

Der Spieler verfügt nur über ein Leben. Sein Gesundheitszustand (HEALTH) wird links von der Punkte-Anzeige (SCORE) für jeden einzelnen Spieler angezeigt. Kontakte und Treffer führen zu einer Verschlechterung der Gesundheit; doch auch andere Gegenstände können dem Spieler gefährlich werden - seien sie also stets vorsichtig!

Die Fähigkeiten der Spielfiguren sind aus der Anzeige SHMAPF ersichtlich. Die Buchstaben haben folgende Bedeutung:

S- Geschwindigkeit des Charakters (SPEED) 1-5

H- Nahkampfeigenschaft (HAND-HAND COMBAT) 1-5

M- Magische Kraft (MAGIC) 1-9

Die magische Kraft erhöht die Wirkung eines SCROLL's. Ein SCROLL ist ein aufzusammelndes Objekt, welches alle auf dem Bildschirm befindlichen Gegner ausschaltet. Ein SCROLL wird durch die RUN/STOP (Player1), COMMODORE (Player2) bzw. ' '-Taste (Player3) aktiviert. Da Magie Konzentration erfordert, darf sich der Spieler nicht bewegen.

A- Panzerung/Rüstung (AMOUR) 1-5

Je stärker die Rüstung, desto geringer sind die gesundheitlichen Einbußen einer Gegnerberührung.

P- Schußgeschwindigkeit(SHOT-SPEED) 1-5

F- Schußkraft(FIRE-POWER) 1-9

Das ganze Spiel kann durch RESTORE abgebrochen werden. Es erfolgt dann keine HIGHSCORE-Eintragung.

Durch die Auswahl des Figur-Menüs mit der Taste 'Q' kann das Spiel unterbrochen werden (PAUSE)

Die Wirkung der vielen verschiedenen Gegenstände, die einem bei der Suche in dem sagenumwobenen Schloß begegnen können, sind leider bis heute gänzlich unbekannt. Einige spärliche Hinweise können nach dem Titelbild erhascht werden.

In den höheren Leveln kommen immer mehr Gegner aus den Generatoren, die Ihnen schnell auffallen werden. Das Spiel verfügt über 132 Level, die nach dem vierten Level zufällig angeordnet werden.

WICHTIGER HINWEIS FUR KASSETTEN-BENUTZER:

Da die einzelnen Level nachgeladen werden, muß die Kassette vor jedem Spielstart, d.h. bei Eintritt in Level 1 und wenn das Ende des Bandes erreicht ist, zurückgespult werden.

Mit zunehmenden Spielverlauf werden die Gegner immer stärker, einige sollen sogar gegen SCROLL's immun sein.

Nach glorreicher Beendigung eines Spiels können Sie sich in die HIGHSCORE-Liste eintragen. Dies erfolgt über die Tastatur und muß durch RETURN abgeschlossen werden. Es existieren getrennte HIGHSCORE-Listen für jeden Charakter und eine TEAM-Liste, in der die Gesamtleistung aller Spieler vermerkt wird.

Volleyball Simulator

Nach den Titelbildern und der Titelmusik gelangen Sie ins Hauptmenü:
Nachdem das Menü auf dem Bildschirm erscheint kann über die Funktionstasten zwischen 3 Spiel-Modis und dem Laden von Taktiken gewählt werden. Zur Wahl stehen:

1.1 Player 1- Computer
wird durch F1 angewählt. In diesem Modus kann man über den Joystick 0 oder Tastatur einen Spieler der Heimmannschaft steuern. Die anderen fünf Spieler werden durch den Computer unterstützt, der auch die sechs Spieler der Gastmannschaft steuert.

1.2 Player 1 - Player 2
wird durch F2 angewählt. In diesem Modus können 2 Personen spielen. Joystick 0 oder Tastatur steuert einen Spieler der Heimmannschaft, Joystick 1 einen der Gastmannschaft. Die restlichen Spieler werden durch den Computer unterstützt.

1.3 Player 1 und Player 2 - Computer
wird durch F3 angewählt. In diesem Modus spielen zwei Personen gegeneinander.

1.4 Load Taktik-Editor wird durch F4 angewählt.

1.5 Exit (nur Amiga)

2. Das Spiel

2.1 Spielmodi
Haben Sie einen der 3 Spielmodi ausgewählt, so beginnt das Volleyballspiel nach den üblichen Regeln
Sie können das Spiel jederzeit durch ESC unterbrechen.

2.2 Die technischen Elemente
Während eines Ballwechsels haben Sie unterschiedliche Möglichkeiten den Ball weiterzuspielen. Die Art wie man den Ball spielt, nennt man 'Technisches Element'. Man unterscheidet hier grundsätzlich zwischen 7 verschiedenen Techniken. Darüberhinaus unterteilen sich manche Elemente noch weiter, je nachdem in welche Richtung der Ball gespielt oder wohin der Körper bewegt wird. Mit dem Volleyball-Simulator verfügen Sie über ALLE Möglichkeiten.
Da es sehr verwirrend und außerdem mit einem Joystick nicht möglich ist alle Techniken wahlfrei zu schlaten, übernimmt der Computer für Sie die Auswahl des geeigneten Schlages. Sie nehmen den Ball an, indem Sie zum richtigen Zeitpunkt, die Taste Ihres Joystick drücken. Den Spieler, den Sie mit dem Joystick steuern können, erkennen Sie daran, daß die Ecken des Feldes, auf dem er steht, durch schwarze Makierungen gekennzeichnet ist.
Den gerade angespielten Spieler erkennen Sie daran, daß die Position auf der er sich befindet weiß unterlegt ist.
Befindet sich auf dem weißen Feld kein Spieler, so sind Sie als Joystickspieler natürlich bestrebt, das Feld zu erreichen und den Joystickknopf zu drücken, um den Ball anzunehmen. Nehmen Sie den Ball zum falschen Zeitpunkt oder garnicht an, gibt es einen Punkt für die gegnerische Mannschaft/ einen Aufgabewechsel.
Haben Sie den Ball zum richtigen Zewitpunkt angenommen, haben Sie die Möglichkeit indem Sie während der

Ball die Finger Ihres Spielers berührt den Feuerknopf gedrückt zu halten, und durch Verstellen des Joysticks die Flugbahn in eine gewünschte Richtung zu lenken. Lassen Sie den Joystick in der Mitte stehen, so wählt der Computer für Sie eine Flugbahn aus.

2.2.1 Die Angabe

Die Angabe wird benötigt um den Ball ins Spiel zu bringen. Sie kann erst dann ausgeführt werden, wenn alle Spieler ihren Platz eingenommen haben, also alle Figuren still stehen. Macht der Joystickspieler die Angabe, so starten Sie wenn er sich in der Aufschlagposition befindet durch einen kurzen Druck des Feuerknopfes das Dribbeln und durch einen weiteren Druck des Feuerknopfes den eigentlichen Aufschlag. Der Ball wird nach oben geworfen. Wenn er sich wieder senkt, müssen Sie den Feuerknopf zum richtigen Zeitpunkt ein drittes Mal drücken. Dabei können Sie wie unter 3.2 beschrieben die Flugbahn mit dem Joystick beeinflussen. Reagieren Sie nicht oder zum falschen Zeitpunkt, wechselt der Aufschag zum gegnerischen Team.

2.2.2 Die unteren Zuspiele

2.2.2.1 Baggern

Der Bagger wird grundsätzlich dazu benutzt, den 1. der drei möglichen Ballberührungen auszuführen (Bitte beachten Sie: Der Block zählt nicht als Ballführung). Praktisch sieht das so aus: Sobald Sie nicht in unmittelbarer Nähe des Netzes stehen - wo Sie einen Block ausführen könnten - und der Ball kommt direkt vom Gegner, können Sie baggern. Nachdem Sie den Feuerknopf gedrückt haben, können Sie auch hier die Richtung angeben, in die der Ball gespielt werden soll.

3.2.3 Pritschen - Stellen - Oberes Zuspiel

In jeder höherklassigen Mannschaft gibt es ein oder zwei Spieler, die sich besonders auf das obere Zuspiel spezialisiert haben. dieses Spieler werden als 'Steller' bezeichnet. Sie werden oft der Kopf oder die Seele der Mannschaft genannt. Von ihnen gehen die Impulse für einen erfolgreichen (oder mißlungenen) angriff aus. Für erstklassige Steller nimmt man gerne in Kauf, daß diese meist nicht über eine solche Körpergröße und schlagkraft verfügen, wie die meisten Angreifer. Ohne einen guten Steller ist es äußerst schwierig einen guten angriff aufzubauen. Vielleicht findet sich in Ihrem Freundeskreis jemanden, der diese Rolle übernehmen möchte. Im Spiel selbst unterscheidet man zwei Situationen in denen gepritscht wird:

3.2.3.1 Das Stellen

zum eigenen Mitspieler als zweite Ballberührung. Wichtig hierbei ist, daß der Spieler der pritschen soll, im rechten Winkel zum Netz in der vorderen Spielhälfte steht. D.h. die Figur 'schaut' nach oben oder unten. Nur in dieser Position ist das obere Zuspiel möglich.

3.2.3.2 Das Pritschen

als Möglichkeit den Ball mit der dritten Ballberührung über das Netz zu spielen. Dabei steht die Figur in der hinteren Spielfeldhälfte frontal zum Netz. Bei beiden Varianten wird der Ball wie oben angegeben gelenkt.

3.2.4 Der Angriffsschlag - Der Schmetterschlag

Dieser Schlag schließt im Normalfall den Angriffsaufbau ab. Dabei versucht man den Ball so mit der offenen Hand zu schlagen, daß er mit äußerster Wucht in einen Bereich des gegnerischen Feldes fällt. Dabei versucht man über das eigentliche Ziel hinauszugehen; der Ball soll nicht nur einfach auf den Boden fallen, sondern man ist immer bestrebt, dem Gegner auch einen kleinen psychologischen Stoß zu geben. dies wird erreicht, wenn man in Ecken spielt, in der sich kein Gegner aufhält oder wenn ein Ball mit voller Wucht in der Mitte des Platzes auftitscht. Solche Bälle können einen Gegner entmutigen und die eigene Mannschaft stark machen. Einen Schmetterschlag kann diejenige Figur ausüben, die in der vorderen Spielfeldhälfte frontal zum Netz steht und den Ball mit der zweiten oder dritten Ballberührung über das Netz spielen möchte. Man unterscheidet hier zwischen drei verschiedenen Arten der Angriffsschläge:

2.2.4.1 Der 'normale' Angriffsschlag:

Größtmögliche Wucht und Schnelligkeit. Dieser Schlag empfiehlt sich, wenn die Figur sehr nahe am Netz steht

und keine Figur oder nur Eine des Gegners zum Block springt. Dieser Schlag ist sehr schwierig zu parieren und führt sehr oft zum sofortigen Ballgewinn.

2.2.4.2 Der Bogenschlag:

Diesen Schlag verwendet man dann, wenn man nicht direkt am Netz angreift. Er kann sehr nützlich sein, wenn man die Hintermänner (Position V,VI und I) als Angreifer einsetzen möchte, da sie ja nur hinter der 3m-Linie abspringen können.

2.2.4.3 Der Lob

Wenn Ihre Figur unmittelbar am Netz angreift und einem 2er oder sogar 3er-Block gegenübersteht, dann ist der Lob der einzige u.U. gewinnbringende Schlag. Der Lob ist ein kurzer, hinter den Block fallender Ball, der besonders dann wirksam ist, wenn die gegnerische Mannschaft nicht über eine sogenannte Blocksicherung verfügt. Dies ist ein Spieler der sich in unmittelbarer Nähe des Blocks aufhält um Blockabpraller oder eben diese Lob's zu erreichen.

2.2.5 Der Block

Der Block ist gegen harte Angriffsschläge die einzige aussichtsreiche Verteidigung. Und nicht nur das: Im modernen Volleyball ist der Block zu einer äußerst agressiven Angriffswaffe geworden, da ein hart geschlagener Ball vom Block zurück ins eigene Feld springt. Der Block kann ausgeführt werden, wenn die Figur sehr nahe am Netz steht und der Ball vom Gegner kommt.

2.2.6 Das Spielen mit dem Kopf

Die Volleyballregeln besagen, daß der Ball mit jedem Körperteil oberhalb der Taille gespielt werden darf. In der Praxis hat es sich allerdings herausgestellt, daß Bälle die nicht mit den Armen gespielt werden, als geführt oder als Doppelberührung gepfiffen werden müssen. Die einzige Ausnahme: Bälle, die mit der Stirn gespielt werden, vergleichbar dem Kopfball im Fußball. Diese Art des Abspiels kann nur als Notfall abgetan werden, wenn man von einem Ball unerwarteter Weise 'getroffen' wird.

2.3 Die Anzeigetafel

Oberhalb der Tribüne befindet sich die Anzeigetafel. Sie zeigt den aktuellen Spielstand an, sowie welche Mannschaft Aufschlagrechts hat. Dabei steht HOME für die linke Mannschaft und GUEST für die Rechte.

2.4 Der Schiedsrichter

Vor der Tribüne steht der Schiedsrichter, welcher das Spielgeschehen genau verfolgt. Nach einem Fehler streckt er den Arm in Richtung der Mannschaft, die das Aufschlagrecht erhält, aus.

Der Taktik-Editor TACTED

Der Taktikeditor TACTED ist ein vollkommen eigenständiges Programm. Er dient Ihnen dazu eigene Taktiken zu entwerfen. Außerdem können Sie mit diesem Programm die technischen Spielelemente, mit den der Joystick normalerweise belegt ist, vollkommen verändern.

LOAD

Mit der Funktion "LOAD" können bestehende Taktiken von Diskette geladen werden. Sie werden dann auf dem Bildschirm angezeigt und können editiert werden.

EDIT SETUP

Set up-Taktiken sind Aufstellungstaktiken. Die Mannschaftsaufstellung bei eigener Angabe ist nicht besonders kritisch, deshalb soll hier die Aufstellungstaktik bei gegnerischer Angabe näher betrachtet werden.
In erster Linie soll natürlich verhindert werden, daß der Ball innerhalb der eigenen Hälfte den Boden berührt. Da dieses die trivialste Forderung ist, werden weitere Anforderungen an eine vernünftige Taktik gestellt.
- jeder Spieler soll den Ball, der in seinen Bereich fallen würde mit wenigen Schritten erreichen.

Spieler mit schlechter Annahmeleistung bekommen kleine Bereiche zugewiesen.
- durch die Enge in der die Spieler zueinander stehen, kann es zu Koordinationsproblemen kommen.

SET UP-Taktiken werden wie folgt aufgestellt:
Nach der Auswahl von "edit setup" erscheinen auf dem Bildschirm 2 Spielhälften mit jeweils 6 symbolisierten

Spielern. Die "from position" ist die Position, die vor einem gegnerischen Aufschlag eingenommen wird. Nach der Angabe bewegen sich die Spieler in die "goto position". Man wählt einen Spieler aus, indem man den Mauszeiger über das Spielersymbol bringt und die linke Maustaste drückt. Der Spieler kann nun innerhalb des Feldes verschoben werden.

EDIT DEFENSE

Die defense-Taktik ist duie Verteidigungtaktik. Die Spieler nehmen die "from position" ein, soblad der Ball nach eigener Angabe oder eigenem Angriff das Netz überqueert hat. Wenn der Ball in die eigene Hälfte zurückkommt laufen sie in die "goto position".

EDIT OFFENSE

Die "from position" solte mit der "goto position" im set up- Menu übereinstimmen. Sie wird nach der ersten Ballberührung eingenommen. Nach der zweiten Ballberührung laufen alle Spieler in ihre "goto position", von der sie den dritten Schlag in Richtung gegnerisches Feld ausführen.

EDIT CONTROL

Mit "edit control" können die Parameter der technischen Elemente verändert werden. Es existieren 7 verschiedene Technichen, die alle zu verändern sind:

- SERVICE (Aufschlag/ Angabe)
- LOWER PLAY (Bagger/ unteres Zuspiel)
- UPPER PLAY (Pritschen, Stellen, oberes Zuspiel)
- SMASH (Schmetterschlag)
- BLOCK (Block)
- SPIKE (Hechtbagger und Japanrolle)
- HEAD PLAY (Kopfball)

Nach der Auswahl eines technischen Elements erscheinen 9 Kästchen mit den dazugehörigen Parametern. Jedes dieser Kästchen entspricht einer Joystickstellung. Das Kästchen in der Mitte entspricht der Mittelstellung des Joysticks. Das Kästchen oben-links entspricht der Joystickstellung oben- links, usw...

In jedem Kästchen werden die x-,y- und z-Parameter für die entsprechende Joystickstellung angezeigt. Die Parameter geben die Geschwindigkeit an, mit der der Ball abgespielt wird. Die Werte lassen sich durch setzen des Cursors mit nachfolgendem Überschreiben ändern.

SAVE

Mit der Funktion "save" können die bearbeiteten Taktiken auf Diskette gespeichert werden.

VERLASSEN DES PROGRAMMS

Durch Auswahl des Menüpunkts EXIT verlassen Sie den Taktik-Editor.

LADEANWEISUNGEN

AMIGA:

SCHALTEN SIE GRUNDSÄTZLICH IHREN AMIGA VOR DEM EINLEGEN DER DISKETTEN DIESER SPIELESAMMLUNG AUS, (CA. 30 SEK.) UM EINEN MÖGLICHEN VIRUS AUS DEM SPEICHER ZU ENTFERNEN.

Highlights 1 : Katakis
Highlights 2 : Danger Freak
Highlights 3 : Garrison / Volleyball Simulator
Highlights 4 : Realm of the Trolls
Highlights 5 : Garrison-Datadiskette

Realm of the Trolls:

Legen Sie die Diskette 4 ins Laufwerk, wenn die Workbench verlangt wird. Das Programm startet automatisch. Im Verlauf des Spiels werden Sie aufgefordert, die Data-Diskette in das Laufwerk zu legen. Sofern Sie sich keine eigene Data- Diskette erstellt haben, klicken Sie ohne Diskettentausch auf den OK-Button. Nun werden die vorgegebenen Level geladen.
Wollen Sie eigene Level erstellen und diese später abspeichern, so benötigen Sie eine formatierte Diskette. Wie man Disketten formatiert, entnehmen Sie bitte aus dem Handbuch, daß Ihrem Amiga beiliegt.
Wollen Sie Ihre selbsterstellten Level spielen, so legen Sie Ihre Data-Diskette in das Laufwerk, sobald dieses vom Programm verlangt wird.

Garrison

Achten Sie darauf das diese Diskette immer schreibgeschützt ist.
Legen Sie die Diskette 3 ins Laufwerk, sobald die Workbench verlangt wird. Es erscheint ein Auswahlmenue. Drücken Sie F1 um Garrsion zu laden. Im folgenden werden Sie aufgefordert die Scenario-Diskette einzulegen. Dieses ist die Diskette 5.
Drücken sie nach dem einlegen der Diskette die SPACE-Taste.

Volleyball Simulator

Achten Sie darauf das diese Diskette immer schreibgeschützt ist.
Legen Sie die Diskette 3 ins Laufwerk, wenn die Workbench verlangt wird. Es erscheint ein Auswahlmenue. Drücken Sie F2 um den Volleyball-Simulator zu starten.
Um eigene Taktiken zu speichern benötigen Sie eine formatierte Diskette. Wie man sich eine formatierte Diskette erstellt, entnehmen Sie bitte dem Handbuch, daß Ihrem Amiga beiliegt. Um eigene Taktiken zu laden, legen sie Ihre Diskette in das Laufwerk, sobald dieses vom Programm verlangt wird.

Katakis

Achten Sie darauf, daß diese Diskette immer schreibgeschützt ist.
Legen Sie die Diskette 1 ins Laufwerk, wenn die Workbench verlangt wird. Das Programm startet automatisch.

Danger Freak

Legen Sie die Diskette 2 ins Laufwerk, wenn die Workbench verlangt wird. Das Programm startet automatisch.

C 64 Diskette

Die Programme sind wie folgt auf den Disketten abgespeichert:

Disk 1	Seite 1 -	Katakis Programm
	Seite 2 -	Katakis Daten
Disk 2	Seite 1 -	Realm of the Trolls Programm
	Seite 2 -	Realm of the Trolls Daten
Disk 3	Seite 1 -	Garrison Programm
	Seite 2-	Garrison Daten
Disk 4	Seite 1 -	Volleyball Simulator
	Seite 2 -	Danger Freak

Katakis

Legen Sie die Diskette 1/Seite 1 ins Laufwerk und geben Sie LOAD ":*",8,1 ein. Das Programm startet automatisch. Wenn Sie aufgefordert werden die Datendiskette einzulegen, drehen Sie die Diskette 1 um, so daß nun die Daten von Seite 2 gelesen werden können.

Realm of the Trolls

Legen Sie die Diskette 2/Seite 1 ins Laufwerk und geben Sie LOAD ":*",8,1 ein. Wenn Sie aufgefordert werden die Datendiskette einzulegen, drehen Sie die Diskette 2 um. Um eigene Level abzuspeichern, sollten Sie sich eine eigene formatierte Diskette herstellen.

Garrison

Legen Sie die Diskette 3/Seite 1 ins Laufwerk und geben Sie LOAD ":*",8,1 ein. Wenn Sie aufgefordert werden die Datendiskette einzulegen, drehen Sie die Diskette 3 um.

Volleyball Simulator

Legen Sie die Diskette 4/Seite 1 ins Laufwerk und geben Sie LOAD ":*",8,1 ein. Das Programm startet automatisch.

Danger Freak

Legen Sie die Diskette 4/Seite 2 ins Laufwerk und geben Sie LOAD ":*",8,1 ein. Das Programm startet automatisch.

C 64 Kassette

Die Programme sind wie folgt abgespeichert:

Seite 1 - Danger Freak, Garrison, Katakis Programm

Seite 2 - Katakis Daten, Realm of the Trolls, Volleyball Simulator.

Um eines der Programm zu starten legen Sie die Kassette in Ihren Datenrecorder. Drücken Sie SHIFT und RUN/STOP gleichzeitig. Nun drücken Sie die PLAY-Taste Ihres Datenrecorders. Nach kurzer Zeit erscheint ein Auswahlmenue, daß Ihnen genaue Informationen zum Laden der einzelnen Programme gibt.

[redacted] Loading Instructions

AMIGA:

Before inserting any disks into your Amiga disk drive, first switch off your computer for at least 30 seconds. This ensures that no viruses remain in memory.

Highlights 1 : Katakis

Highlights 2 : Danger Freak

Highlights 3 : Garrison / Volleyball Simulator

Highlights 4 : Realm of the Trolls

Highlights 5 : Garrison Data Disk

Realm of the Trolls:

When the Workbench screen appears, insert disk 4 into the disk drive. The program will begin automatically. You will be instructed by the game when you should insert the data disk. If you not have your own data disk, you should click on the OK field without changing any disks. The pre-programmed levels will now be loaded. If you wish to construct your own levels, and intend to save them later, you will need a formatted disk. If you do not know how to format your own disks, please read the Commodore Amiga User Handbook. If you wish to play in your self-constructed levels, insert your own data disk into the disk drive and soon as the program asks for it.

Garrison:

Please make sure that this disk is always write-protected. As soon as the Workbench screen appears, insert disk 3 into the disk drive. An option menu will appear. Press F1 to load Garrison. Following this you will be requested to insert the scenario disk. This is disk 5. After inserting the disk, press the spacebar.

Volleyball Simulator:

Please make sure that this disk is always write-protected. When the Workbench screen appears, insert disk 3 into the disk drive. An option menu will appear. Press F2 to begin the Volleyball Simulator. You will need a formatted disk if you intend to save your owntactics. If you do not know how to format your own disks, please read the Commodore Amiga User Handbook. To load your own tactics, insert your own disk into the disk drive as soon as the program asks for it. Please make sure that this disk is always write-protected. When the Workbench screen appears, insert disk 1 into the disk drive. The program will begin automatically.

Danger Freak:

When the Workbench screen appears, insert disk 2 into the disk drive. The program will begin automatically.

Katakis:

When the Workbench screen appears, insert disk 1 into the disk drive. The program will begin automatically.

COMMODORE 64:

The programs are saved on the disks as follows:

Disk 1	Side 1 :	Katakis Program
	Side 2 :	Katakis Data
Disk 2	Side 1 :	Realm of the Trolls Program
	Side 2 :	Realm of the Trolls Data
Disk 3	Side 1 :	Garrison Program
	Side 2 :	Garrison Data
Disk 4	Side 1 :	Volleyball Simulator
	Side 2 :	Danger Freak

Katakis:

Insert disk 1 (side 1) into the disk drive and type LOAD ":*",8,1. The program will begin automatically. When you are instructed to insert the data disk, simply turn the disk over.

Realm of the Trolls:

Insert disk 2 (side 1) into the disk drive and type LOAD ":*",8,1. When you are instructed to insert the data disk, simply turn the disk over. To save self constructed levels you need a pre-formatted disk.

Garrison:

Insert disk 3 (side 1) into the disk drive and type LOAD ":*",8,1. When you are instructed to insert the data disk, simply turn the disk over.

VOLLEYBALL SIMULATOR:

Insert disk 4 (side 1) into the disk drive and type LOAD ":*",8,1. The program starts automatically.

DANGER FREAK:

Insert disk 4 (side 2) into the disk drive and type LOAD ":*",8,1. The program will begin automatically.

C64 cassette:

The programs are saved as follows:

Side 1 : Danger Freak, Garrison, Katakis Program

Side 2 : Katakis Data, Realm of the Trolls, Volleyball Simulator.

To start one of the programs insert the cassette into your datarecorder. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Now press PLAY on your data recorder. After a short time an Option Menu appears giving you specific information about loading.

GARRISON

Commodore C 64

Before each level you will be asked with which of the figures you now wish to play. Up to 3 players can play at the same time, but up to 5 players can take part together. A player is chosen with the keys F1, F3 and F5. The figures are chosen with the keys 1 to 5. Different people can complete a level in changing combinations. You must work together skillfully in the higher levels. Therefore don't waste time and be careful not to shoot your partner! During the game you can return to the menu with Q and choose other figures. In each level a figure can only appear once.

Controlling the figures:

Player 1 : Joystick port #1

Player 2 : Joystick port #2

Player 3 : Keyboard

The player has only one life . The state of health for each individual player is shown on the left side of the score-display. Contact and meetings lead to a worsening of health. Other objects can be very dangerous to the player - always be on your guard! The abilities of the playing figures are shown in the SHMAPF display. The letters have the following meanings:

S - Speed	1 - 5
H - Hand-to-hand combat	1 - 5
M - Magic	1 - 9

The magical power increases the SCROLLING effect. A SCROLL is a collectable object which eleminates all the opponents that are on the screen. A SCROLL is activated by the RUN/STOP key (player 1) , the COMMODORE key (player 2) or the ' ' key (player 3). So much magical-concentration is needed that the player cannot move when it is being used.

A - Armour	1 - 5	(The stronger the armour, the smaller is the loss following a meeting with an opponent)
P - Shot-speed	1 - 5	
F - Fire-power	1 - 9	

The whole game can be interrupted with RESTORE. In this case no high-score is entered. The game can be paused by selecting the figure-menu with the 'Q' key. The effects of the many various objects that you come across during your search in the legendary castle are unfortunately not yet known. A small clue can be found after the title screen. In the higher levels more opponents often appear from the generators. They are very noticeable. The game has over 132 levels which, after the 4th level, appear randomly.

IMPORTANT NOTE FOR CASSETTE USERS!

When individual levels are loaded the tape must be rewound to the beginning at the game-start (i.e. at the entry into level 1) and when the tape comes to an end.

As the length of play increases the opponents become stronger and sometimes immune to SCROLLS.

Following a glorious ending to a game you can be entered into the high-score list. Enter your name using the keyboard and confirm with RETURN. Separate high-score lists exist for each character as well as a TEAM list

on which all high-score names are shown.

Amiga:

After a short loading period the title screen will appear. This can be aborted by pressing the spacebar. If the spacebar is not pressed, several playing figures, enemies and objects which must be collected appear.

After pressing the spacebar, the "character selection" screen appears. Here you can choose the characters you wish to play with. All figures have different qualities .... which you must find out for yourself! You can activate these figures by pressing the function keys F1 F5. You can de-activate them again with the keys F6 - F10.

Now the game can begin!

Before each single level you are asked with which of the figures you wish to play. Two players can play simultaneously (although up to five persons can participate in this game). Player one must choose his figure with F1 - F5; player two must choose his figure with F6 - F10.

Skillful teamwork becomes necessary in the higher levels and you should therefore not waste time trying to destroy your enemy!

During the game you may change your playing figure - but only once in each level.

If your Amiga possesses 512 kb RAM, all figures will have the same appearance but with different characteristics. With extended memory, all figures will also have different appearances.

All figures are controlled with the joystick:

Player 1 : Port #2

Player 2 : Port #1

The figure follows the movements of the joystick and by pressing the firebutton it shoots in the respective direction.

The player only has one life. HEALTH is indicated on the right side of the screen near to the SCORES of each player. Contacts and hits lead to a deterioration of health - this includes contact with particular objects.

The following letters show the abilities of each character:

S - SPEED of the characters

H - HAND TO HAND COMBAT

M - MAGIC POWER.

This increases the effect of a scroll. A scroll is an object to be collected which eliminates all enemies currently on the screen. You activate a scroll either with the left SHIFT KEY (player 1) or with the right SHIFT key (player 2). Using magic power requires concentration and therefore your figure cannot move.

A - ARMOUR. The stronger the armour, the lower is the deterioration of health when an enemy is touched.

P - SPEED SHOT.

F - FIRE POWER.

You can leave the game with ESC. You can pause the game with the spacebar. Continue with the spacebar.

In the higher levels you will notice that the number of enemies increases, and that they are often immune to the power of scrolls.

This game contains 128 different levels. These will appear in random order as soon as the first four levels have been completed.

At the end of the game you can enter your name in the HIGHSCORE list. Use the keyboard and press return to finish. There are separate highscore lists for each character and a team list showing the general performance of all players.

THE VOLLEYBALL SIMULATOR

The Game of Volleyball

In a game of volleyball two teams, each with 6 players, compete against each other. Both teams try to prevent the ball from landing in their own half. To stop the ball from falling on the floor in their area, and to play the ball back to their opponents, each team is allowed three strikes of the ball.

The ball remains in play until it touches the floor, the ceiling, the wall or any other object, or a player makes a mistake (for example; 4 strikes of the ball, or going over the middle line).

Play is begun by throwing the ball onto the court. Only the team who makes this throw can win points. If the opposite team wins the rally, for example through a bad serve, the server is changed. When a change of server is made, the players in the team which now makes the serve must all move once in a clockwise direction.

The first team to win three sets wins the match (best of five'). In order to win a set, a team needs at least 15 points. We say 'at least' because there must be a difference of a minimum of two points between the scores to win a set.

The Main Menu

When the main menu appears on the screen you are given a choice of either one of three modes or loading the Tactics Editor:

Player 1 - Computer This is chosen by pressing the F1 key. In this mode you can control one of the players in the home team with the joystick in port #0. The remaining 5 players are controlled by the computer, as well as the six players in the opposite team.

Player 1 - Player 2 This is chosen by pressing the F2 key. In this mode two players can play. One player in the home team is controlled with the joystick in port #0. One player in the guest team is controlled with the joystick port #1. The remaining players are controlled by the computer.

Player 1 & Player 2 - Computer Chosen with the F3 key. In this mode two players can play. Each person controls a figure in the home team. The remaining players are controlled by the computer.

Loading Tactics Chosen with the F4 key. Firstly you are asked to insert the tactics disk into the disk drive. You can now load tactics, either from the Tactics Editor or ones that you have constructed yourself.

After loading the Program returns to the Main Menu.

The Game

If you have chosen mode 3 the game of volleyball will begin according to the normal playing regulations. This means that you have previously interrupted a game, perhaps by pressing the ESC key (to load tactics for

example). Afterwards you will be asked if you wish to continue your old game or if you wish to start a new game afresh.

The Service

The service is needed to bring the ball into play. It can be performed when all players have taken up their positions and are standing still.

The figure who will perform the service dribbles the ball. Now push the joystick upwards or downwards - the figure will take the ball into his hand and move upwards or downwards. When you have found the best position to perform your serve, press and hold the firebutton (maximum 4 seconds). This determines the height of the throw and strength of the service. When the fire button is released, the player will serve the ball. Now choose to where you wish the ball to be played using the joystick or the keys in one of the 9 possible direction (up, up-right, right etc.). The ball now falls in the direction of the floor; you should wait for the appropriate moment and then press ‹FIRE›. The figure will perform the service.

Lower Play - Dredge

The lower play is basically used for executing the first of the three possible ball-touches. Please notice that a block does not count as a ball-touch. As long as you do not stand too close to the net, from where you could theoretically perform a block, and the ball comes from the opponents side, you may perform lower play.

Press the fire button to execute this shot. The length of time the fire button is pressed determines the strength of the shot. Please notice that due to the fact that movement is continuous, it is not possible to vary by very much, as while serving. After having pressed the fire button, you may also determine the direction in which the ball shall be played. Notice that your figure stands still while you have the fire button pressed - otherwise the following movements would be executed.

Lower Play - Pike

This is performed when your figure runs forward while you press the fire button. This technique is necessary to save very distant and very low balls. No other technique will offer you the possibility to play such distant balls. However, no other technique is so difficult to execute. It is very easy to jump under the ball, or miss the ball entirely (through not reaching far enough). Because of this, you should only perform a 'pike' in an emergency. You can influence the strength and direction of the shot as described above.

Upper Play - Swish

In every top team, there are one or two players who are specialised in performing this shot. These players are known as 'placers'. They will often be named as the 'head' or 'soul' of the volleyball team. They supply the impulses for a successful or unsuccessful attack. Because of this advantage you accept the facts that are not tall or strong as most attackers are. Without a good 'placer' it is extremely difficult to build up a good attack. Perhaps there is someone in your circle of friends who would like to take over this roll, when you yourself do not feel competent enough. In the game it is possible to distinguish between 2 'swishing' situations:

1) The 'placer' plays the ball to a middle player when it is the second ball-touch. Here it is very important that the player stands at the front of his playing half at right angles to the net (i.e. the figure looks up or down). Only in this position is the above play possible.

2) The 'swish' is played on the third ball-touch over the net. Here the figure stands at the back of his playing half, facing the net. For both variations, the ball is guided as explained above.

The Attacking Shot

This shot normally smashes down a set-up ball. Therefore you should try to hit this ball with an open hand,

using all your weight, so that the opposition has no possibility to stop the ball. When you have aimed for the right target, the ball should not only land easily on the floor, but you should also have given your opponents a small psychological kick. This is achieved when the ball is played to the corner where there are no players, or when the ball is smashed to the middle of the court with your full weight. Such balls can discourage the opposition and make your team strong.

The smash can be played by the particular figure who is standing in the front half of the court facing the net, and who wants to play the ball with the second or third ball-touch across to the opponents half. Here you can distinguish between three different forms of attacking shots:

1) 'Normal' attacking

is very powerful and fast. It is recommended when your figure is standing very close to the net and there are no, or only one figure, to block. This shot is very difficult to control, and often leads to a rally being won immediately. To achieve this shot, you should push and hold the joystick in a forward position after pressing the fire button (forward-left, forward, forward-right).

2) The curved shot.

This shot is used when you are not directly next to the net. It can be very useful when a back player would like to attack, bearing in mind that they are only allowed to jump behind the 3m line. This shot has three directions and can be found in the three middle joystick positions.

3) The lob.

When your figure is directly next to the net and he sees a 2 or 3 man block opposite, then the lob is a profitable shot. The lob is falls a little behind the block, and is especially efficient when the opposition have no 'security' player behind the block. This player stands very near to the blocking players, supporting them, rebounding the ball or reaching a lob and playing it further. If you want to employ this technique the back three joystick positions are reserved. Of course you should only attempt this shot when you are familiar with the control block.

4) The block.

The block is the only defence against a hard, attacking shot. But it is not only that; in modern volleyball it has become an aggressive attacking shot. When a very hard ball is played directly back into the opponents half through a block, it is more difficult to reach. The block can be played when the figure is very close to the net, and the ball comes from an opponent.

5) Head play.

The volleyball regulations state that the ball may be played with any part of the body above the waist. In practice though, it has been recognised that a ball not played with the arms either counts as a double-touch, or as a guided ball - and the whistle is blown to end the rally. The only exception to this rule is a ball played with the forehead, similar to a 'header' in football. Then no whistle will be blown. This type of play can only be used in emergencies, when you unexpectedly 'meet' with the ball.

The Score Table

In the middle of the top quarters of your monitor, you will find the score table. On it you can read the current playing situation. The HOME team is the left team, and the GUEST team is the right team.

The Referee

In front of the stands is the referee who makes sure that the rules are followed. If a mistake is made, he points his arm in the direction of the team which will now make the serve.

The Tactics Editor

The tactics editor is a perfect, independent program. It allows you to design your own tactics. Additionally, with this program you can alter the technical elements, for which the joystick (or keyboard) is normally 'reserved'. This will be precisely explained.

Important: In order to know how to play and work with 'The Volleyball Simulator', the Tactics Editor it is not absolutely necessary. When you have problems designing tactics because you find it at a little complex, then firstly load TACTED until you have feel you want to bring new impulses into the game.

In The Volleyball Simulator, there are 10 tactics. These offer both the beginner and the familiar player plenty of room for experiment.

Tactics Editor Main Menu

Now you are in the main menu. Here you find 13 different menu points. These fall into 4 main groups;

LOAD, the loading instructions;

EDIT, the saving instructions;

SAVE and finally EXIT.

You can reach each of these points with a joystick or keyboard, depending on what you have chosen before.

LOAD

Here you will find the four following program points:

LOAD SET UP

LOAD DEFENSE

LOAD OFFENSE

LOAD CONTROL

If you have chosen one of these points the screen will be deleted and you will be asked for the name of the tactics or control block that you wish to load. Please note that there must be existing tactics with the name you have chosen. On your disc or cassette you will find tactics with the name LEVEL0. These tactics are loaded with the program. This means the tactics which are in the memory are the tactics that you work with in 'The Volleyball Simulator' after the program has started. The loaded tactics stay in the memory until you either load new tactics or leave the program. When the tactics have been found and loaded you return to the main menu.

EDIT

Here you learn more about the character and building up of tactics and the control block.

EDIT SET UP

These position tactics explain the positions of the team members when they serve or receive a serve. This is easier when the team serves. This is because the opponent needs from 1 to 3 ball-touches to return the ball back to the servers half, giving them (i.e. the servers) enough time to build up a defense.

Therefore we will now look at position tactics for when the opponent is serving.

The aims of the good positioning are:

- Preventing the ball from touching the floor in your own half.

- Each player should play the ball in their particular area so they do not have to move far.

- Players who are not good at receiving opponents balls have only a small area to defend.

- Good positioning is necessary for a successful attack.

- Try to use a variety of tactics when attacking.

These are a few examples. If you choose EDIT SET UP you must choose a number between 0 and 9 according to the tactic you wish to change. Number 0 is the easiest.

The positioning of the whole team is often characterised by the player that 'places', and also from where he 'places'. It is also important to know how many players are actively engaged in receiving an opponents service.

The aims of the good positioning are:

- Preventing the ball from touching the floor in your own half.

- Each player should play the ball in their particular area so they do not have to move far.

- Players who are not good at receiving opponents balls have only a small area to defend.

- Good positioning is necessary for a successful attack.

- Try to use a variety of tactics when attacking.

These are just a few examples. To work with the Editor we will assume that you have a joystick. For the keyboard the moves are the same using the cursor keys or ‹COPY› key.

The monitor is divided into two parts:

On the left is a simulation of a volleyball court with the players positions. The yellow circles mark the players positions before the opponents serve (FROM-position). After the service, all players who did not receive the service run to the red, empty circles (GOTO-positions). The GOTO-position should normally be the same as the FROM-position in the chosen OFFENSE tactics.

To achieve special effects it might be useful to divide the two positions (red and yellow) in order to confuse the opponent concerning the structure of your game. Beside the red and yellow circles you will find another blue circle. This is a special form of the FROM-position, a BLINDERS-position. When you mark a position with the blue circle, this player is only interested in getting to the GOTO-position as soon as possible. This means that the player will not take the ball when it drops beside him. Another player has to take such a ball. If a player, who should normally 'place' the second ball, plays a ball, all of the positioning tactics are wasted. The attack then fails. Therefore you should only have one or more players positioned to receive a serve, the rest being ready to attack. FROM/GOTO-positions are connected with a line which gives an idea of the players path.

The FROM-positions of the players can be changed as follows:

- Press the key ‹I› on the top row of keys (not the letter blocks)

- With the keys ‹1› to ‹6› you choose the FROM- or BLINDERS-position you want to change. You may not move the figures as you would like to. It is impossible to design a prohibited position with the TacticsEditor. The GOTO-positions of the players can be changed as follows: - Press ‹SHIFT› and the ‹1› keys simultaneously and move the joystick. To change a FROM-position to a BLINDERS-position, you must select the position by pressing ‹1› to ‹6› and then ‹DEL›. The FROM-position becomes blue. By pressing ‹DEL› again it returns.

On the right half of the monitor there are 6 rectangles which bear the numbers I to VI, referring to the positions. In every rectangle you may choose the direction and strength of the ball for each player. The direction of the ball will be shown with an arrow or square. Notice that an arrow pointing upwards does not necessarily mean that the ball will be played directly, but that the player will play the ball as if you pushed the joystick up. If you change the controls with the Control Editor, the ball will change direction. When the square is shown in the rectangle, the joystick is in the middle position.

You can change the direction as follows:

- Choose the player with keys ‹1› to ‹6› and then press and hold the fire button.

- When you move the joystick up or down you will see how the arrow rotates. In the rectangle below the direction indicator (arrow or square) you see a yellow beam in which a red line marks the ball-playing strength. You can alter this strength as follows: - Choose a player ‹1› to ‹6› and press fire

- Move the joystick from left to right and the ball-playing strength will increase or decrease. When you have made all the alterations that you wish to make, press ‹ENTER›. You will then return to the main menu.

EDIT DEFENSE

The positioning tactics (SET UP) are only special types of DEFENSE tactics. Therefore use them the same as in 3.2.1.. However, there are not the limitations concerning positioning as in the SET UP modes. All figures are able to move freely. Also, there lies a difference between the FROM- and GOTO-positions. Of course, the moment when the player runs to his GOTO-position is different: As soon as the ball crosses the net, the players start running. But there is one exception; if a player is standing next to the landing position of the ball, and it is not marked as a BLINDER, this player tries to reach the ball and play it correctly. You also have the possibility to mark players as BLINDERS in the DEFENSE tactics, but this is not common. If the opponent has only one functioning attack, all players are needed for defense. It is very uncommon for a forward player to be marked as a BLINDER. This is because a defense with three blocking players is not easy, with two almost impossible. It is also unnecessary as a block does not count as a ball touch.

The players go to their front position when the ball crosses the net to their opponents half. They stay there until the ball comes back into their own field or another defense tactic is chosen.

You should take note of the following in order to be able to choose the right defense:

- Where is the best attacker of the opposition?

- Which type of shot is preferred by which attacker (strong, smash or lob)? - Which of your own players is the best blocking player?

- Which type of defense allows the best preparation for an attack?

If you want to organise your own defense tactics, you should notice the following points:

- In your ten possible tactics do you have a defense for every possible attacking position?

- You should have at least a two-player block (2er) at the main attacking point of the opponent, or you should build up a prepared defense in the field.

- It makes sense to play without blocks when you play against a technically unsound opposition who use many lobs.

- If you are a player in The Volleyball Simulator it might be wise to place your figure in the middle. This is because there he will have a better chance to move against the computer operated figures.

- If you are not 100% confident at controlling your figure, it is better to mark him as a blinder (of course, only

when he is in the back area). Notice that it is important to prepare for the next attack, for example, by having a 'placer'.

EDIT OFFENSE

The offense tactics are also placed and changed the same as the SET UP tactics. You may position your players anywhere as in the defense tactics. The only difference is the moment when the players take up their positions.

After the first ball-touch, which is normally a 'dredge', the players run to their front positions. With the second ball-touch, which is normally a 'place', the players run to their GOTO-position. Marking as a BLINDER has a special function in this case. Normally there are one (sometimes two or three) players acting as a 'placer' during an attack. Therefore, all other players are marked as BLINDERS. This has two advantages: You know exactly which player takes the ball and you can therefore build up the attack. Secondly, only the 'placer' needs a playing direction and strength. All other players will not take the ball.

When you put together your attack you can unleash your fantasies. Your opponent has no possibility to prevent it. Just try different tactics and use the ones which are successful, changing the others. But notice that both your opponent and the computer has the possibility to get to your tactics - and beat you with your own weapons!

EDIT CONTROL

This is a chapter for the experienced 'Volleyball Simulator'player. Here you can change the technical elements of your players in detail and be even better than perfect!

If you wish, you may complete the ball techniques with your own tactics. Using this program point you should note the following: Imagine that one of your players prepares for the second ball-touch. You expect the ball to fly backwards when you push the joystick back, for example, to introduce the attack of a back player. However, if this back player wants to smash the ball with the third ball-touch, you do not expect him to smash backwards when you push the joystick back, but to play a high lob. Smashing, blocking or serving backwards makes no sense and would only limit the technical possibilities. Another example using the Control Editor: Many teams prefer a system with the 'placer' on position II. This player rarely has to play the ball backwards over his head because behind him is no place for an attacker. Here it makes sense to direct the ball downwards. Instead of this it would be useful to have more possibilities to 'swish' forward: Hit (a fairly fast, 'placing' ball to the outside), banana (a high, curving ball which is very slow) or meter (a ball which only just goes over the net).

How does the CONTROL-Editor work?

Please select the Control-Editor with the joystick and press ‹FIRE›. Now you can choose from another menu the technical element you wish to change. There are 7 different techniques which you can change:

- SERVICE
- LOWER PLAY ('dredging')
- UPPER PLAY ('swishing', 'placing')
- SMASH
- BLOCK
- SPIKE ('dive', 'japan roll')
- HEAD PLAY

Now select a program point. The screen is divided into 9 rectangles. Each rectangle is a joystick position. The middle rectangle is the middle position of the joystick. The top, right rectangle is the top, right position of the joystick, etc.. Every rectangle contains 3 different coloured beams and 3 numbers. The meaning of the beams:

Each beam shows the playing strength in the appropriate direction. The x-direction is the horizontal direction, y is the vertical direction and z is the height. If you maximise the x value, the indicator goes to the right, then the strength of the ball played in the direction of the opponent will rise until it reaches its maximum (and vica versa). Below the 3 beams are 3 numbers. These show your changes. The first number (left) shows the playing angle of the ball into the x-y-direction. An angle of 0 degrees means that the ball is played straight up (but not in the sense of height, as this is shown by the z-direction). 90 degrees means the ball is played directly to your opponent. The second number shows the angle between x-y-plain and the z-direction. A value of 90 degrees indicates that the ball will go directly up perpendicular to the x-y-plain. Minus 90 degrees means that the ball will go directly downwards perpendicular to the x-y-plain. The third number moves between 0 and 127. This is the sum, according to pythagoras, of the 3 components, showing how hard the ball will be struck. With these numbers you can easily see with how much strength the ball will be served. These values can be changed as follows: One of the 9 rectangles has a different coloured frame. This can be altered. You select the beams with the joystick up or down. At the right side of the scale appears as arrow showing which beam is being edited. Press the joystick right or left and see how the indicator in the beam reacts. Depending on what value you wish to influence, the appropriate angle and playing strength will be recalculated.

To choose another rectangle, press ‹FIRE› and one of the direction keys simultaneously. With the ‹ENTER› key you return to the main menu.

SAVE

The SAVE instructions work in a similar way to the LOAD instructions. You also find the following structure here:

SAVE SET UP

SAVE DEFENSE

SAVE OFFENSE

SAVE CONTROL

As soon as you have selected one of the four points, you are asked for a name for the tactic (CONTROL-block), under which it will be saved. Please note that there are limits when entering a name:

- It may not have more than 8 letters

- No special keys may be used, only letters and numbers

- Extensions are not allowed (eg, CTR control) because the program needs these keys

- All letters will automatically be changed into capitals. After saving, you return automatically to the main menu.

EXIT

If you select EXIT you will be asked for confirmation that you wish to leave the program. Answer with ‹Y›es or ‹N›o. If you choose ‹No›', you return to the main menu. Otherwise you return to the beginning. All changes are lost when you have not saved with the SAVE option!

Loading the Tactics Editor

Press the F4 key. Firstly you are asked to insert the tactics diskinto the disk drive. You can now load tactics, either from thetactics editor or ones that you have constructed yourself. Afterloading, the program returns to the main menu.

When the loading process is completed you may select the single menu points of the Main Menu with the

mouse. There are four Main Menu points: "Set-Up", "Defense", "Offense" and "Control". Each of these points are made-up of "Load", "Edit" and "Save".

The three menu points "Load", "Save" and "Edit" are sub-menu points of "Offense", "Defense", "Set-Up" and "Control". There additionally exists a menu point "Exit" which allows you to return to the Volleyball Simulator.

KATAKIS

In another Universe beyond the imagination lies the planet Katakis, the most central planet in the tri-solar system, Torian. In the beginning the planet was a paradise for it's inhabitants. Intelligence on the planet was flourishing with much research taking place. To start with very simple genetic machines were developed. This form of industry grew, however, much faster than any body could previously have imagined. Simple constructions which could do the hard work were, at first, sufficient, but then more complex machines began to interest the scientists... The machines became very specialised and ultimately very intelligent. The people of Katakis had put all their creative power into their new developments, but...

...but the machines developed into independent beings. They turned against their creators and began to devastate the Paradise. Disastrous natural catastrophes were brought about by them. The machines learnt how to increase and use their destructive powers. Forests were destroyed with gases; lakes and rivers were polluted with chemicals. Life on Katakis was unbearable. The despairing Katakians knew that there was only one way to end this rein of terror... use the atom bomb. The whole surface of the planet Katakis was destroyed by the bomb. Free life was now impossible, so a small group of survivors set-up in an underground stronghold. Here they were protected from the deadly radiation - but they lived lives of misery in eternal darkness. On the surface of Katakis the machines rose upout of the ashes of the nuclear fires. They changed and mutated into totally grey life-forms, half machine, half organism. The aggression of the machines was vented on the inhabitants of Katakis. Systematically the whole planet was stripped of life. The machines built new machines, huge factories produced more advanced models. Even 10 years after the beginning of the machines revolt, Katakisis still a scene of permanent attack on life. Without rest, day in, day out - without certain end. The survivors tried to build machines, without independent intelligence, to beat the destructive life forms, but these always failed. The Katakians knew that the only hope was to set up a base at a safe distance from the planet. This had until now, however, not been achieved.All who tried to reach the center of the Machine-City failed.

One final try, the remaining Katakians put all their technical knowledge together to invent a space-glider that could be built very quickly.

Will this space glider survive its mission? Will the weapons be enough? Will it succeed in penetrating the center of the ruling machines. Will the Katakians be free again?

C64:

Player Modes

In the title menu the following playing modes can be chosen:

F1 1 player You fly alone. Joystick in port ⌗2.

F2 2 playersYou fly one after the other. Both players guide the space-glider with the joystick in port ⌗2. The blue spaceship belongs to player 1, the red to player 2. As soon as one space-glider is destroyed, the other player receives his chance. Only when both players have played through the level will the next one appear. If one player loses all his space-ships, the remaining player continues alone.

F3 Team-work Two players play at the same time. Player 1 controls the ship with his joystick in

port #2, player 2 controls the satellites with the joystick in port #1. The satellite can be put into position when it has been activated by the ship with Giger-Crystals. If the satellite touches the Mother-Ship, it is automatically docked. When player 2 presses his fire button, the satellite takes-off from the space-glider. Then can the satellite move freely.

In order to start the game, choose one of the above options.

F7 Activated the pause-mode. To continue playing, press the fire button. This option operates only in the team-work mode.

To start with each player has 3 ships. After the completion of a level, the player receives an extra, bonus ship. At the end of the game, the player can "immortalize" himself on the high scorelist. This list will be saved.

Equipment and Weaponry of the Space-Gliders

The DS-H75 Eagle Fighter is a newly developed spaceship. On the Ground Station the ship is equipped with a High-Performance Energy Drive and a Plasma Rapid-Fire Phaser. Additionally the DS-H75 has a Power-Beam at it's disposal which has the ability to destroy the more sturdy machines. By continuously pressing the fire button, the power beam is loaded up. The amount of power loaded can be seen on the control panel. When the fire button islet-go, the beam is released.

The DS-H75 Eagle Fighter is so complex that it can connect itself to a satellite. This connection has a positive effect.When one Giger-Crystal has been collected, the player receives a Celest (small satellite), when two have been collected he receives a Zykon (middle-sized crystal) and when three have been collected, he receives a Gemega (large satellite).

With the space bar you allow the satellite to dock and take-off. In the docking position (in front or behind) the satellite serves as a shield. The connection allows the options which were gained through the Giger-Crystals to be activated. In the taking-off position the satellite is equipped with a defense-system:

Celest - With a Plasma Rapid-Fire Phaser

Zykon - With a Cerxis Double-Plasmatron

Gemega - With a Corlex Desintegrator

The satellite self-destructs as soon as the space-glider sustains irreparable damage. Bonus Symbols and their Meanings

Blue Crystals - Iron reflecting lasers with very fine beam

Green Crystals - Gyroscopic mines that work over the surface

Red Crystals - Power

Light brown stars - Increase the speed of the spaceships

Dark brown stars - Reduces the speed of the spaceships (not on the ground)

Red balls - Increases the shooting power

Green balls - Increases the number of missiles

Blue balls - Activates shield

Yellow balls - All genetic machines found in the detonation area will be destroyed.

Grey balls - 1000 bonus points

Display Explanation

The number of collected balls will be shown in the display at the bottom of the screen. Red is for shooting power, green for missiles and blue for shield. By collecting the above mentioned balls, the appropriate tables are filled up. If the table is full, you start the next step up. The higher the reached step, the more effective is the option.

If the space ship is destroyed and the table is not at that time filled, it will be erased. The step remains unchanged.

Amiga:

Beginning of the Game.

After loading the data you can choose the number of players with the joystick or display the highscore list.

Extra Weapons

M	Scatter-Shot	Increases the fire-power of the player. Two, four or eight projectiles will be shot. This is dependent on the number of symbols that have already been collected.
S	Speed-Up	Increases the flying speed of the player. BEWARE: A Fighter that is flying too quickly can not be well navigated.
B	Blitz-Shot	Special laser that is reflected off of super-structures. It is therefore a very strong weapon.
G	Object-Seeker	An energy-ball that automatically attacks the strongest opponent.
K	Protection-Satellite	Joint-energy-ball that protects the player from an attacking shot. After one of these symbols has been collected, a joint-energy-ball follows the player from underneath. When two have been collected, another follows the player from above.
P	Power-Shot	If the firebutton is pressed for a long time after the collection of one of these symbols, an energy-beam will be shot. This is a very effective weapon which temporarily blocks your normal shooting-power. In addition these weapons cannot be used together with the R-Ball.
R -Ball	A Plasma-Ball	that can dock onto the players ship. By pressing the fire button for a long time the ball can be shot away.

However, direct collision with an opponent reduces the amount of energy and as a result opponents shots will not be absorbed. The R-Ball can not be used together with the Power-Shot.

DANGER FREAK

THE STORY

Your aim in Danger Freak is to prove yourself in the tough film business. There are three films in which your are given a chance to show everyone what you are made of. You should try and perform your stunts with as much excitement as possible. The more hair-raising they are, the more money you will receive. Just think of the fame and glory you will experience too! You can forget about safety in this business - you must be

courageous and prepared to take risks!

In this trade there are always rivals - this particular story is no exception. Your competitors will always be at your side. They are also interested in money and fame! Perhaps you can gain the edge by waving at your fans - that usually wins some bonus money!

If you perform your work well and reliably with lots of speed and action you will be able to avoid those terrible cuts. If more than seven cuts are needed, you must perform the whole sequence again! Each time a complete sequence must be re-recorded, the Director gets really annoyed... and he will only put up with this three times! So be careful, if you mess up three times, you will be earning your bread as a postman or housewife!

THE GAME

Danger Freak is made up of three individual levels (films) which are connected by an interlude. Each film is made up of several phases which must all be completed. At the end of each level you will be able to see the number of points that you have earned.

The number of points depends on the amount of danger, time, the number of cuts and your health. Up to 4 players can take part in the game. In the interludes all four players can play together at the same time. You also have the possibility to play against the computer here.

DISPLAYS

Dollar:	Salary in the individual level
Cuts:	Film cuts (maximum 8)
Health:	Health points
Time:	Remaining time

You can see the bank balances of the best stuntmen, as well as your own. The bank balances of all stuntmen will be displayed at the endof each film sequence.

When a scene comes to an end, or when it is interrupted, you will be given an evaluation. If necessary you will also be given a explanation of why the scene came to an end.

BEGINNING PLAY (Amiga Only)

Begin play by pressing the joystick button (joystick port ¤2) during the title music. Enter the name of the player using the joystick:

Joystick left/right -	Choose letters
Firebutton -	Confirm letter
Firebutton and joystick up -	Erase letter
Firebutton and joystick down -	Confirm name

When all players (maximum 4) have entered their names, press the firebutton and simultaneously push the joystick down (joystick port¤2). The first film will now be loaded.

FILM 1 : ON A HIGHWAY TO HELL

After you have completed the drive through Anarchy Road with its many obstacles, you must leap on the convertible that belongs to a mysterious blonde woman. Then you must climb onto the suspended ladder that is dropped from a helicopter.

Phase 1 - On the motorbike

Fire:	Start
Joystick right:	Accelerate
Joystick left:	Brake
Joystick up:	While driving, turn left
Fire + joystick up:	Wheeley (important for ramps and holes in the road)
Fire + joystick down:	Duck (for poles and club-wielders)

Phase 2 - Jumping from the motorbike

Joystick right:	Spring further (Dollars!)
Joystick left:	When the joystick is pushed to the left at the correct moment, the stuntman will land on his feet.
Fire + joystick up:	Jump onto car

Phase 3 - On the convertible

Joystick right:	Accelerate car
Joystick left:	Brake
Joystick up:	Climb up the ladder
Fire + joystick up:	Jump onto the ladder (only when possible!)

F10: Pause (Amiga)

FILM 2 : JETBIKERS AND SHARKHUNTERS

Your aim here is to cross the dangerous strength of water surrounding the Bodega Bay as dramatically as possible (watch out for exploding mines and annoying anglers!). Try ramming the submarine, from where you must climb onto the helicopter!

Phase 1 - On the Jetbike

Fire:	Jump from the landing stage onto the jetbike
Joystick right:	Accelerate
Joystick left:	Brake
Joystick up:	Left
Joystick down:	Right
Fire + joystick right:	Viewpoint left
Fire + joystick left:	Viewpoint right
Fire + joystick up:	Jump
Fire:	Land on submarine

Phase 2 - On the Submarine

Joystick right:	Accelerate
Joystick left:	Brake
Fire + joystick up:	Jump onto ladder
F10:	Pause (Amiga)
ESC:	Exit level

FILM 3 : FLIGHT OF ICARUS

This involves flying above the town in a special aircraft (called a Bond-mobil) avoiding all the dangers that come your way. These dangers include terrible birds, witches on broomsticks and shooting rocks. At the end of the scene you should make use of the ejection seat and parachute.

Phase 1 - In the Bond-mobil

Joystick right:	Accelerate
Joystick left:	Brake
Joystick up:	Fly higher
Joystick down:	Fly lower
Joystick left + right:	Shake birds and dinosaurs from your head
Fire + joystick right:	Drop bomb (when factory is in sight)
Fire:	Use eject seat (when rocket is in sight)

Phase 2 - Parachute jump

Joystick left:	Move left
Joystick right:	Move right
Fire + joystick up:	Position feet for a perfect landing (C64)
Fire + joystick down:	Position feet for a perfect landing (Amiga)

THE INTERLUDE (Motorbike race)

As soon as the lights turn green the race to the next location begins. The quickest and most punctual stuntman will pick up themost laughs and will also be the first one who splashes out the beer! For the start of the next level all the finishing positionswill be swopped around. That means that he who finished last in the previous level must begin first in the next level.

C64:

Player 1 - Port #2.

Joystick right	Driver turns in a clockwise direction
Joystick left	Driver turns in an anti-clockwise direction

Fire	Accelerate
Player 2 - Port #1.	
Joystick right	Driver turns in a clockwise direction
Joystick left	Driver turns in an anti-clockwise direction
Fire	Accelerate
Player 3 - Keyboard	
Left shift key	Turn in clockwise direction
Commodore key	Turn in anti-clockwise direction
Q	Accelerate
Player 4 - Keyboard	
/	Turn in clockwise direction
'	Turn in anti-clockwise direction
P	Accelerate

Ramps must be attack with a very high speed. Your motorbike will receive an extra turbo when it drives over a FAST symbol.

Amiga:

With the joystick, you can move your stuntman left and right. When the firebutton is pressed, you will accelerate. When you let go of the firebutton, your stuntman will brake.

If more than one player wishes to take part (maximum 4 players),several control-combinations are possible:

If you possess a 4-player adaptor (plugged into the printer port), all players can play with joysticks:

Player 1	Joystick in port #2
Player 2	Joystick in port #1
Player 3	4-player adaptor
Player 4	4-player adaptor

If you do not possess a 4-player adaptor, players 3 and 4 must use the keyboard:

Player 1	Joystick in port #2
Player 2	Joystick in port #1
Player 3	Keyboard 10-er block
7	left
6	right
5	accelerate release 5 - brake

Player 4 - Keyboard

A	left
F	right
X	accelerate release
X	brake

In the levels all players play with the joystick which is plugged into port #2.

F10: Pause ESC: Exit training/racing

REALM OF THE TROLLS

Once upon a time, in the early stages of mankind, when there was still no sign of the history books that the old people left behind, a big and bloody war erupted between the elf-people and the aggressive trolls. The trolls constantly attacked the caves of the friendly elves in their kingdom in the North.

During these attacks, which took place in Dirillon Sippe's forests, the trolls robbed the elves of their elaborate treasures, making them forget their caves and how valuable and useful they were.

Many of Dirillons companions, while trying to recapture the magical objects and treasures, were seen by the trolls. They were forced to flee without recovering anything, except their lives and important information regarding the structure and dangers of the well-guarded troll-grottos.

After all his companions had failed, Dirillon, the Elf-King's son, was taught by Astarn-The-Magician to use magic. This would help him to fetch the treasures back from the grottos and darkness.

You will lead Dirillon through the grottos and overcome the dangers with him.

Dirillon's predecessor discovered the following information concerning the troll's home:

- The troll-castle is divided into single caves (or grottos) which are guarded by at least four trolls.
- These grottos are connected with doors through which the trolls cannot go. The elves can see these doors only after they have collected all the treasure in a cave.
- The air in a grotto is all consumed after a fixed period of time. The elves will suffocate if they do not exit before this time is up.
- Secret passages are rare but very convenient. They appear and disappear in walls and can transport the elves from one place to another.
- The treasures are sometimes hidden and appear behind or in front of the elves before they can collect them.
- Also, some of the objects are only optical illusions, and therfore cannot be collected.
- In some places the floor is not solid and in these places you cannot stop!
- Poles and ladders can also bring with them problems.

- Floors, ladders and poles can appear in places where you would least expect them!
- Trap-doors and poles, that constantly open and close themselves can be dangerous. However, they can also be escape options.
- Mushrooms and magic symbols appear to be useful, although it is not totally clear what purpose they serve!
- The magic-drink, which makes the elves fresh and strong, can be found in special containers.
- Danger lurks in some places where rocks have already fallen from the ceiling.

Nothing more is known but it is assumed that there are further na˜ sty surprises waiting in the caves!

Dirllon was prepared for these problems by Astarn, and is therefore not completely helpless; he can paralyse the trolls for a set period of time.

Additionally, he can destroy soft floors, wooden ladders and wooden poles in order to create new routes and shake off pursuers. He has been specially trained to move along poles without touching the ground and also to jump from great heights without harming himself.

Loading the Program

DISK VERSION:

1) Insert disk into your disk drive with label facing upwards.

2) Type LOAD "*",8,1 and press RETURN.

3) You now have two options:

a) Usual loading If no key is pressed after starting, the title screen will first be displayed. This can be interupted by pressing the spacebar.

b) Instant play In order to go immediately into the main menu, press the spacebar after pressing RETURN, and keep pressing it until the screen turns green.

4) After a short period of loading, you will be asked to insert a data disk. You should now turn the disk over or insert your own data disk. Move the mouse-arrow onto the RETRY-field and press the fire button. When the program has identified the data disk, a screen will appear. In the bottom third of the screen you will see three options. This is the MAIN MENU. The three options are (left to right):

GAME MENU DISK MENU EDITOR.

C 64 Cassette

After some time needed for loading the title screen will appear accompanied by the title music. By pressing the spacebar you go directly to the GAME MENU after another short time of loading.

Unfortunately it is not possible to have more than one player or to save the game. The halls are to be found on the reverse side of the tape. So, turn your tape over when you see the GAME MENU and rewind it. Please rewind the tape each time you start a new game.

Please understand that a game of such volume and complexity cannot be realised on cassette without making compromises.

Handling the Program

General Notes:

After loading the program, the data-disk should remain in the drive. You will need it during the game and for the Editor.

The program is controlled either with a C64 mouse in port #1 or with a joystick in port #2. This program was tested with a Commodore 1351 mouse. It is most lightly that other mice can also be used, but this cannot be guaranteed. Please set your mouse on the proportional mode before loading (1351-users: Do not keep the right mouse button pressed while inserting the mouse-plug). In order to select screen-partitions or to adjust figures, move the mouse-indicator into the corresponding area and press the left mouse button ("clicking"). When using a joystick, press the fire button instead of the left mouse button. When instructed to press the right mouse button, joystick users must press F7.

You can exit all menus by clicking the QUIT field with the mouse.

At certain places in the program, information boxes appear on the screen which provide you with a maximum of two option-boxes. The most frequent ones are: Retry, Cancel and O.K..

Text is to be typed in using the keyboard. If you want to do so, firstly click the field where you want to type in your words. Then a cursor will appear in the field and you can type in using the usual edit choices (Del., Clr., Home). Finish your input by pressing RETURN.

In some fields you can change your text by clicking.

If you want to play in the pre-prepared halls only, you need only the supplied data-disk. In this case you need only read the description of the GAME MENU.

USE OF THE MAIN MENU

The GAME MENU offers you several choices. By selecting the corresponding fields you may either game for training, test a hall of your choice (test game) or perform a little contest with up to 8 players (not in cassette version).

After selecting the training game, you may play immediately without being entered into the HIGHSCORE. In this case you cannot save a game or load a saved game.

The test game follows the same rules as the training game, except that you can chose a hall with which you want to start.

In a match (contest) up to 8 players may enter their names in a list and thus apply for the match (by selecting the WILL JOIN / WILL NOT JOIN field). In addition, a saved game may be loaded and new players entered (if necessary).

Players already entered can be cancelled again.

By clicking at the START GAME field, the players are summoned one after another and now should try to do their very best in or- der to achieve a good end result.

The game of any player is automatically stopped when the energy- level goes under 50% and the displays don't change.

The hall must be newly mastered in the next round.

After the game stop, or death of a player, you go automatically back to the CONTEST MENU. If you then press the right mouse button or click the START GAME field, the next player may try his luck.

As soon as the game is started, the hall - if playable - is displayed in the bottom field of the screen. If not playable, you may either play the next hall or exit the game.

In the top right screen partition the following displays are shown:

SCORE - value of the collected treasures;

ENERGY - remaining energy of the player, decreased by hits from trolls.

MENTAL - power for paralysing trolls.

MAGIC - power of mental concentration for distroying the floor.

TIME - remaining time until all air is spent.

In the top left corner of the screen you see the control field with which you can move the elf (besides using the joystick), by selecting a sub-field with the mouse. With the left/right arrows the elf mo˜ ves in the corresponding direction. With the curved arrows he jumps in the given direction. With the down arrow he ducks, climbs down a ladder, lets go of a pole, or jumps from a station onto a wa˜ gon. With the up arrow he jumps upwards, climbs up ladders, uses stations, or opens secret passages and exits, straightens up from squatting or jumps from wagons.

By using the red power globes he may paralyse trolls in the corresponding direction, and with the blue lights he may destroy clay soil, wooden ladders and poles.

In addition there are four fields. Each two of them lead to the same effect:

With the two bottom outside fields the game can be stopped. After this, it is possible to leave the game, continue the game or save it.

With the fields you see beside the pause fields the map of the hall (mentioned above) may be displayed for about 5 seconds. This will cost you 5 treasure points.

JOYSTICK CONTROL

Up/down/right/left :Do the same as the corresponding arrow fields.

Up + right/up + left :Like curved arrows left/right. Fire button + left/right:Like red power globes.

Fire button + down-left/right :Like blue lights.

The pause function and the map are accessible only by keyboard:

Pause: p-key

Map: Spacebar

If the elf is in a secret passage he should select the position where he wants to appear on the map within 4 seconds. If not, he appears randomly.

The following description should be studied directly parallel to the program itself.

USE OF THE DISK MENU: (NOT IN CASSETTE VERSION)

The DISK MENU can be left by the QUIT-field or with the right arrow mouse button.

With the bottom three boxes halls can be (from left to right) exchanged, erased, and copied at random (even from one disk to another). You do this by selecting the desired halls in the number- fields in the appropriate box, and then select the title of the field. Follow the instructions, which will appear then. When copying, the halls are loaded into Memory. So be sure that enough memory space is available. If you have loaded halls before by using the EDITOR you will probably get the note "NOT ENOUGH MEMORY TO OPEN THIS HALL. FIRST FREE A HALL". You then have to erase some halls from memory (see description of the EDITOR).

ATTENTION: THE ERASED, EXCHANGED, OR COPIED HALLS WILL BE REMOVED FROM MEMORY. THEREFORE YOU SHOULD SAVE THEM THE EDITOR IF ANY CHANGES HAVE BEEN MADE IN THEM.

With the INIT-field data-disks are initiated. In the course of this the fields NAME, ENERGY, MAGIC (forces), and MENTAL (power) are written on the disk. All these fields have to be set before selecting the INIT-field (see below).

After selection of the INIT field, the program asks you whether you really want to initiate a disk.

If you confirm this, the program asks you to insert an empty disk in the floppy disk drive (drive 9 if you have two drives). After this, the computer is busy for some time.

ATTENTION: ON INITIATION, A DISK IS FORMATTED! THAT MEANS, ALL DATA ARE LOST OR IRREVOCABLY! The change field writes only the fields mentioned above in the description of the intitiation of the disk, without changing other data (highscore, saved game, halls). Significance of the fields mentioned above:

NAME-FIELD	-Here you may enter the disk name
ENERGY-field	-Power of the elf at start of game
MAGIC-field	-Mental power for ground-destruction at start of game
MENTAL-field	-Power available at start of game for paralysing trolls

The texts in the bottom two field are of the following significance:

Upper field:

EDIT: The halls of this disk may be changed and saved. VIEW: The halls may be changed but not saved on the disk. PLAY: The halls cannot be changed.

Bottom field:

TRAINING: A game you begin cannot be saved. CONTEST : A game you begin can be saved on disk and be continued later on.

USE OF THE EDITOR

USE OF THE EDITOR MAIN MENU:

Halls changed with the EDITOR are saved in memory, if it is not clearly stated that they are saved on disk (see below).

Therefore it is possible to change a hall without effecting the disk contents directly.

ATTENTION: IF YOU SELECT ONE OF THE THREE PLAYING VERSIONS IN THE GAME MENU, ALL HALLS ARE REMOVED FROM MEMORY BECAUSE THE GAME PART WHICH GETS LOADED IS

VERY VOLUMINOUS. IF YOU WANT TO TEST A HALL YOU HAVE JUST CHANGED, YOU MUST SAVE IT ON DISK!

The EDITOR MAIN MENU can be left with the QUIT field or with the right mouse button.

Before the program leaves the EDITOR, or a new hall is loaded, a note appears if the current hall has been changed.

CANCEL - leaves the hall in memory. It is not saved on disk.

SAVE - Saves the hall on disk without removing it from memory. If you want to remove a hall from memory, you have to give the order seperatly. Following the words ACTUAL HALL you'll find the number of the hall which is currently being edited. The field below (GET HALL) can be selected in order to load a hall into the EDITOR. You have to select this hall in the number fields you see at the side. When using the FIND HALLS NOT SAVED-field you are asked whether to save halls which have been edited but not yet saved on disk. For every hall appears SAVE HALL xx?. With SAVE save the hall, with NEXT leave it and go to the nnext one. When all changed halls are left or saved, or when there have not been any changed halls in memory, you receive the not DO YOU WANT TO FREE ANY HALLS. If you want to remove any hall from memory, give YES, in other cases NO.

If you have chosen YES you receive FREE HALL xx? for every hall in memory except the current one in editing. With FREE you can remove the hall from memory, with NEXT you can jump it. If all halls are removed or jumped you are back in EDITOR MAIN MENU. The two fields at the bottom edge of the screen lead to the submenus of the EDITOR (The SCENE- and ATTRIBUTE-EDITOR). On the right side of the MAIN MENU the values/scores are displayed that the player receives additionally on entering the next hall (start bonus) or on successfully finishing it (end bonus). ENERGY, MAGIC, MENTAL - See description of the play field structure . SCORE - Points for finishing the hall. TIME - Time (in seconds) available for the player to inspect the hall.

USE THE SCENE EDITOR (EDIT SCENE)

With this editor you determine the starting position of all objects as well as the layout of a hall. You can only leave the SCENE EDITOR with QUIT. The left big field always shows a sector of the current hall (scene field). This window may be moved by the mouse in all directions (mouse symbol on frame), even diagonally. On the right side in the upper window you see part of the supply of construction materials. You may scroll this window with the mouse (symbol on top ot bottom side of frame) The bootom field contains: QUIT FIED as well as additional fields depending on the chosen construction item. Select a construction item by clicking on the desired symbol in the construction material supply window. As soon as the mouse symbol is in the scene field you see the current construction item instead of mouse symbol. In addition, you see the coordinates of the item above the field, and above these you possibly see further information about the item at your position, if necessary. With left mouse button set the chosen item, with right button cancel it.

You can erase the items in the scene-field by selecting an empty item in the supply display.

DESCRIPTION OF THE SUPPLY OF CONSTRUCTION ITEMS (from top left to bottom right):

ELF:Starting position of the elf in the hall (one per hall). Additional fields:

SHOW WAY/HIDE WAY (show/not show wagon tracks) see wagon.

CLEAR: Erase scene (after additional confirmation).

TROLL: Starting positions of the trolls in the hall (only one per troll.) The trolls beat up the elf if they get him.

Additional fields:

PLACE - below it you see a field with the name of the current troll. By selecting the name you select the oll itself.

SORCERER: Starting position of the sorcerer (only one per hall). He may refresh up the elves energy when near him.

Additional fields: see elf.

FIREBALL: This threat to the elf appears when he is on the same level as the ball. The ball flies up to him and deprives him of 5 % magic forces, 10 % mental power, and 30 % energy, if it hits him.

Additional fields:

WAIT (time until appearance); SPEED (of the flying ball)

GLOBE: Similar to the fireball the globe rolls along the floor and deprives the elf of all magic forces if it touches him.

Additional fields:

WAIT (time until appearance);

SPEED (of the rolling globe)

WAGON: Set wagon track and wagon starting position.

Additional fields:

WAGON (followed by number of actual wagon, changeable by mouse).

PLACE/SET WAY:

PLACE (set wagon starting position);

SET WAY (Set a wagon track. The track is displayed as a line of points in the wagon colours you see in the corners of the item display in the scene field, but only if SHOW WAY is set. Set way with left mouse button, erase it with the right one. During the game the wagon follows the marked course.)

LIFTSTART: Starting position of a lift - is at the same time the top turning point.

Additional fields:

LIFT (followed by number of current lift)

LIFTEND: End position of a lift - is at the same time bottom turning point. (For each lift both positions must be set!) Additional fields: see Liftstart.

TRAPDOOR: A trapdoor in the floor which opens and shuts continually.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of the trapdoor being open/shut.

MOVABLE POLE: a pole which continually vanishes in the wall and appears again.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of being vanished/present.

ROCKFALL: Stones that fall down at certain times. They kill the elf if hit (at maximum of 4 places of danger in one hall).

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding on/off-times.

SECRET PASSAGE: If the player or a troll moves through this door he may appear at any desired place in the hall.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of visibility or invisibility.

EXIT: Opens when all parts of the treasure are collected. The exit leads into the next hall.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of the exit being open / closed.

STATION: At this point the player can enter an empty wagon.

Additional fields:

PRICE followed by the score the player gets subtracted when using the station.

ENERGY AMPHORA: An item that may be collected. It provides the player with a supply of energy which he can adjust.

Additional fields:

BONUS followed by the corresponding amount of energy.

MAGIC-FORCES-MUSHROOM: Like ENERGY AMPHORA

Additional fields: Like ENERGY AMPHORA

MENTAL-POWER-SYMBOL: Like ENERGY AMPHORA

Additional fields: Like ENERGY AMPHORA

In the following structural elements small additional graphics are included which make orientation more easier. These graphics can be explained most easily according to the grounds. (When in the SCENE-EDITOR, select bottom edge of the construction items supply display).

1. element: Normal ground.

2. element: Ground appears in front of the elf before he is able to step onto it.

3. element: Ground appears behind the player when he leaves it.

You can erase the items in the scene-field by selecting an empty item in the supply display.

DESCRIPTION OF THE SUPPLY OF CONSTRUCTION ITEMS

(from top left to bottom right):

ELF: Starting position of the elf in the hall (one per hall). Additional fields:

SHOW WAY/HIDE WAY (show/not show wagon tracks) see wagon.

CLEAR: Erase scene (after additional confirmation).

TROLL: Starting positions of the trolls in the hall (only one per troll.) The trolls duff up the elf if they get him.

Additional fields:

PLACE - below it you see a field with the name of the current troll. By selecting the name you select the troll itself.

SORCERER: Starting position of the sorcerer (only one per hall). He may refreshes up the elves energy when near him.

Additional fields: see elf.

FIREBALL: This threat to the elf appears when he is on the same level as the ball. The ball flies up to him and deprives him of 5 % magic forces, 10 % mental power, and 30 % energy, if it hits him.

Additional fields:

WAIT (time until appearance);

SPEED (of the flying ball)

GLOBE: Similar to the fireball the globe rolls along the floor and deprives the elf of all magic forces if it touches him.

Additional fields:

WAIT (time until appearance);

SPEED (of the rolling globe)

WAGON: Set wagon track and wagon starting position.

Additional fields:

WAGON (followed by number of actual wagon, changeable by mouse).

PLACE/SET WAY:

PLACE (set wagon starting position);

SET WAY (Set a wagon track. The track is displayed as a line of points in the wagon colours you see in the corners of the item display in the scene field, but only if SHOW WAY is set. Set way with left mouse button, erase it with the right one. During the game the wagon follows the marked course.)

LIFTSTART: Starting position of a lift - is at the same time the top turning point.

Additional fields:

LIFT (followed by number of current lift)

LIFTEND: End position of a lift - is at the same time bottom turning point. (For each lift both positions must be set!)

Additional fields: see Liftstart.

TRAPDOOR: A trapdoor in the floor which opens and shuts continually.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of the trapdoor being open/shut.

MOVABLE POLE : a pole which continually vanishes in the wall and appears again.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of being vanished/present.

ROCKFALL: Stones that fall down at certain times. They kill the elf if hit. (at maximum 4 places of danger in one hall).

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding on/off-times.

SECRET PASSAGE: If the player or a troll moves through this door he may appear at any desired place in the hall.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of visibility or invisibility.

EXIT: Opens when all parts of the treasure are collected. The exit leads into the next hall.

Additional fields:

ACTIVE/SLEEP followed by the corresponding times of the exit being open / closed.

STATION: At this point the player can enter an empty wagon.

Additional fields:

PRICE followed by the score the player gets subtracted when using the station.

ENERGY AMPHORA: An item that may be collected. It provides the player with a supply of energy which he can adjust.

Additional fields:

BONUS followed by the corresponding amount of energy.

MAGIC-FORCES-MUSHROOM: like ENERGY AMPHORA

Additional fields: like ENERGY AMPHORA

MENTAL-POWER-SYMBOL: like ENERGY AMPHORA

Additional fields: like ENERGY AMPHORA

In the following structural elements little additional graphics are included which make orientation more easier. These graphics can be explained most easily according to the grounds. (When in the SCENE-EDITOR, select bottom edge of the construction items supply display).

1. element: Normal ground.

2. element: Ground appears in front of the elf before he is able to step onto it.

3. element: Ground appears behind the player when he leaves it.

4. element: Like the second one, but only after all parts of the treasure have been collected.

5. element: Like the third one, but only after all parts of the treasure have been collected.

Grounds, ladders and poles are assorted according to this scheme. The treasure parts - which you find above the ground - logically don't have the last two elements. Therefore after the first three treasures you will directly find the corresponding traps, i.e. treasures which cannot be collected (are not necessary for opening the exit). They follow the example of the ground-traps. The colours of the grounds, the ladders, and the rows of poles are assorted according to the following scheme: White - Cannot be destroyed (is displayed turquoise in the scene-field because too much white is troublesome for most moni˜ tors). Yellow - Can be destroyed for some period of time (is then renewed). Red - Can be destroyed forever.

After the first three rows of correspondingly assorted grounds you will find three rows of traps in similar order. This `trap ground' is always visible but functions as an open trapdoor. (The blocks appearing in front of or behind the player are also visible from the beginning, but change into normal ground in front of or behind the player.) You may think that the existence of some of these blocks doesn't make much sense, but consider the fact that some trolls recognize the traps. So these walls do not change into true ground in front of them, and thus these trolls may pass through some walls which are solid obstacles for the elf.

Now follow six rows of ladders and six rows of poles, all sorted in the same fashion as the grounds. - In one hall you can never include more than 12 TRAPDOORS, MOVABLE POLES, SECRET PASSAGES and EXITS.

- When you leave the SCENEEDITOR the hall is tested, and if necessary you'll be informed about errors. Possible error information is:

NO ELF PLACED: You have not set a starting position for your elf.

ELF MULTIPLE PLACED: You have set more than one starting position for your elf.

SORCERER MULTIPLE PLACED: The sorcerer was multiple placed.

TOO MANY STONES: You have set more than 4 zones of falling stones.

NO EXIT: You have not set an exit.

GRALL, TIBOR, VRIES, BRION MULTIPLE PLACED: These trolls have been multiple placed.

LIFT 1,2,3,4 MULTIPLE PLACED: Liftstart or -end has been multiple placed.

THERE IS SOMETHING WRONG WITH LIFTWAY 1,2,3,4: A liftend or liftstart of the mentioned lift is missing or placed at the wrong turning point.

TOO MANY SPECIAL BLOCKS: You have set too many trapdoors, movable poles, secret passages or exits.

If errors are shown, you will be asked to correct same. If you are an agreeable person, then click on the O.K-field. If you are not an agreeable person, then click on `FORGET IT'.

This program writes in the hall data the command that you have given. In case of FORGET IT', not playable. You are still able to save this hall, although you will not be able to test or play it unless you correct the errors at a later date.

USE OF ATTRIBUTE EDITOR: (EDIT ATTRIBUTES)

- In this editor you are able to change attributes of moving objects. This ATTRIBUTE EDITOR has sub-menues. This editor and all sub-menues can be quitted with the right mouse button.

- THE TROLLS-FIELD: Edit troll attributes (TROLL-MENU)

- THE SORCERER-FIELD: Edit sorcerer attributes (sorcerer-MENU).

- PLAYER-FIELD: The speed of the elf can be changed in the SPEED-field.

- LIFTBOX: The number seen behind the title is the number of the lift. The number is changed by clicking, and the attribute of each lift is thereon shown.

- WAGONBOX: Same as LIFTBOX.

One can exit from the ATTRIBUTE EDITOR into SCENEEDITOR.

LIFT ATTRIBUTES:

- SPEED: Shows speed of lifts.

- WAIT: Shows waiting time at stops.

- DESTROY/TURN: In case an object/person is under the lift and the lift moves downwards, destroy object/ person / lift changes direction.

- ELEVATOR/PLATFORM: Type of lift: Normal lift or hovering platform.

- STOP AT, determing waiting points: BLOCKS: stop at every construction part. ENTRIES: at points of entry. TURNPOINTS: stop only at turn points.

WAGON ATTRIBUTES:

- SPEED: Speed of wagon.

- TURN/WAIT/FALL: In case of a hole is found in front of the wagon: Turn around/wait/drive on and fall nicely through the aforementioned hole..

- EMPTY/FULL:

EMPTY = the elf can get in and ride.

FULL = On trying to get in and ride the elf snuffs it.

- LIFT/NO LIFT: The wagon can or cannot move with help of the lift.

ATTRIBUTES OF TROLLS.

- SPEED (of trolls)

- PREVIEW, followed by the number of calculated steps in the planning of passages.

- REMEMBER, followed by the number of steps gone, remembered for use in finding the way out of blind alleys.

- LAZINESS, followed by the number of steps after which, the way gone will be newly calculated (tiredness). Is LAZINESS greater than PREVIEW, then the troll will sometimes, because he doesn't know in which way to go, stop. STRENGTH, followed by the hitting power of the troll. (Energy loss of the elf when hit by the troll.)

- TURN IF, followed by:

NECESSARY = Turn around if necessary.

DEAD END = Turn around in case of blind alley.

- WAIT FOR PLAYER:

YES = In case of the troll being in a hole with gold, then wait for the elf. NO = After some time, disappears. (With the 'hole', we mean a depression through which the troll cannot, even with help of a hole or a ladder, get out.)

- WAIT FOR WAY OUT:

YES = In case of the troll being in a hole with gold, wait for a way out.

NO = After a time disappears in the earth.

- STAY IN HOLE:

YES = Always stay in the hole (the upper attributes can be ignored).

NO = The aforementioned attributes will be considered.

- KNOW TRAPS:

YES = Include traps in planning construction.

NO = Ignore traps in planning construction.

- USE LIFTS:

YES = Include lifts in planning construction.

NO = Ignore lifts in planning construction.

- USE SECRET DOORS:

YES = Use, wherever possible, secret passageways. (very dangerous for the elf!)

NO = Ignore secret passageways.

- TAKE TREASURE FOR: followed by the time that treasure parts are wished to be held (00 = don't collect any treasure objects).

- APPEAR: followed by:

AT START = appears after vanishing or death at starting position.

RANDOMLY = appears on a random coordinate.

- DIE OF 'STONES/FIRE/BALL': Trolls can be killed using this elements, when the corresponding word is white. Is the word shown in blue, then the troll will not be injured.

ATTRIBUTES OF THE SORCERER:

STAY: followed by the time in which the sorcerer stays in this hall after which he disappears for the half of this time.

ENERGY/S: followed by the maximum energy/s for the elf by energy transmission.

MAX.HEIGHT: followed by the maximum hovering height over ground.

MAX.DISTANCE: followed by the maximum distance to the elf for energy transmission.

LOWEST ENERGY: followed by energy level of the elf at which the sorcerer will appear and seek the elf. (Before finding the elf, he will wander aimlessly around the hall.) All other fields contain the same functions as by the trolls.

The enclosed software is copyrighted. It is illegal to copy , reproduce, hire, resell, give away or reduce to machine- readable form any part of the enclosed software for any purpose.

Diese Programme sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih, Tauschgeschäfte, Rückkauf, Kopierung bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlung wird strafrechtlich verfolgt.

Copyright by Softgold GmbH, 1989

SOFTGOLD